

Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España
Nº 70
2,99€
Play2 manía
Portugal 2,99€
→ NOVEDADES
STAR WARS BATTLEFRONT • WRC4
HAWK'S UNDERGROUND 2
TOCA RACE DRIVER 2
NBA LIVE 2005
LA TERCERA EDAD
FLAT OUT...
→ TRUCOS
• FORMULA ONE 2004
PANDORA TOMORROW...
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS
HOBBY PRESS
¡INCREÍBLE!
¡NACE UNA NUEVA PS2!
Sony lanza una PS2 mucho más pequeña que te va a alucinar
COMPARATIVA: VOLANTES
Analizamos los mejores volantes para PS2
¡LO MEJOR AL MEJOR PRECIO!
NFS Underground, Jak II, El Retorno del Rey, EyeToy Play, Simpsons Hit & Run...
GUÍAS Y TRUCOS
Resident Evil Outbreak
Formula One 2004
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
Play2 manía
Silent Hill 4 The Room
Mapas • Enemigos • Curiosidades • Finales • Secretos
¡¡LA COMPARATIVA DEL AÑO!!
Analizamos a fondo los dos mejores juegos de fútbol de la historia
FIFA 2005 VS. PRO EVOLUTION 4
← Guía Silent Hill 4: The Room
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.89

SUMARIO 70

ACTUALIDAD 4

REPORTAJES

La Nueva PS2 16
Casi la mitad de pequeña que la actual, pero con más prestaciones. Descúbrelo todo sobre la nueva PS2.

Los mejores juegos al mejor precio 20
Todos los Platinum disponibles y los próximos lanzamientos para que compres al mejor precio.

NOVEDADES

■ PSone ■ PS2 ■ Precio Especial ■ Platinum

- Club Football 2005 58
- Crimson Sea 2 62
- Def Jam Fight for New York 60
- ESDLA: La Tercera Edad 28
- Flat Out 30
- Ford Racing 3 62
- Gradius V 60
- Headhunter Redemption 54
- Manager de Liga 2005 48
- Metal Slug 3 62
- NBA Live 2005 46
- NHL 2005 60
- Pro Evolution Soccer 4 26
- Rocky Legends 50
- Sly 2: Ladrones de Guante Blanco 52
- Star Wars Battlefront 32
- TOCA Race Driver 2 34
- Tony Hawk's Underground 2 44
- Total Club Manager 2005 36
- Vietcong Purple Haze 56
- Viewtiful Joe 40
- WRC 4 38
- X-Men Legends 42

COMPARATIVA

Disfruta a tope de la velocidad 64
Los mejores volantes del mercado, comentados y comparados para que elijas el mejor.

FIFA Football 2005 vs PES4 68
Descubre el juego de fútbol más completo, en la competición más igualada.

BATTLE ZONE 72

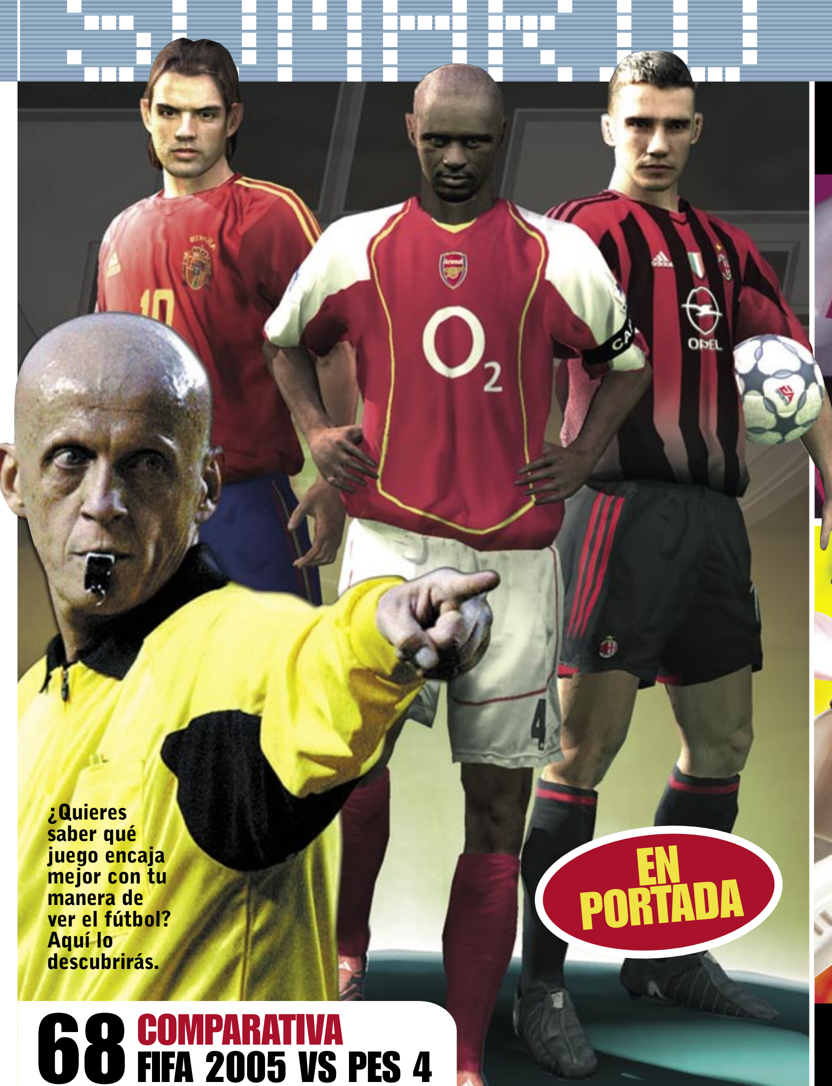
GUÍA DE COMPRAS 82

GUÍAS Y TRUCOS

Trucos 90
Resident Evil Outbreak 98
Formula One 2004 112

VÍDEO DVD 118

PASATIEMPOS 120



64 COMPARATIVA VOLANTES
Los mejores volantes del mercado analizados para que encuentres el que mejor se adapte a tus necesidades.

¿Quieres saber qué juego encaja mejor con tu manera de ver el fútbol? Aquí lo descubrirás.

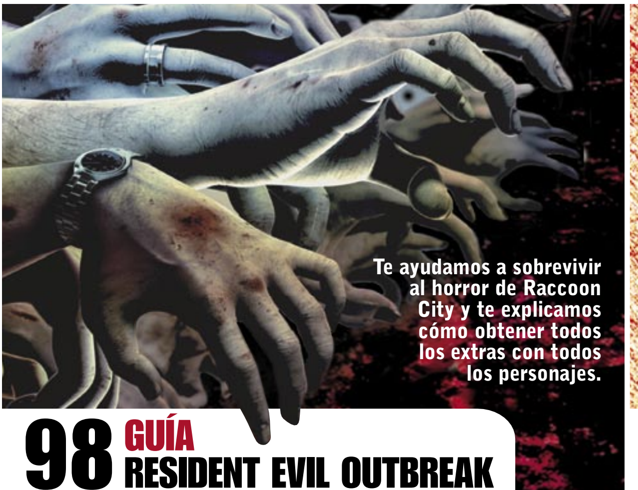
EN PORTADA

68 COMPARATIVA FIFA 2005 VS PES 4



El mejor juego basado en el universo Star Wars, comentado con todo detalle y puntuado.

32 NOVEDAD STAR WARS BATTLEFRONT



Te ayudamos a sobrevivir al horror de Raccoon City y te explicamos cómo obtener todos los extras con todos los personajes.

98 GUÍA RESIDENT EVIL OUTBREAK

Sony pone a la venta un nuevo modelo de PS2 que te dejará con la boca abierta por su reducido tamaño. ¿A que parece un juguete?

16 REPORTAJE LA NUEVA PS2

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:



1 al 4 Deficiente. Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.

5 Aprobado. Cumple sin más.

6 Bien. Un buen juego, pero con algunos defectos.

7 Notable. Un juego interesante para los fans del género.

8 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.

9 Sobresaliente. Te encantará, te guste o no el género.

10 Matrícula de Honor. Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

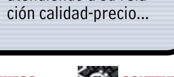
Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:








MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.

Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...

Código de descriptores PEGI

El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:



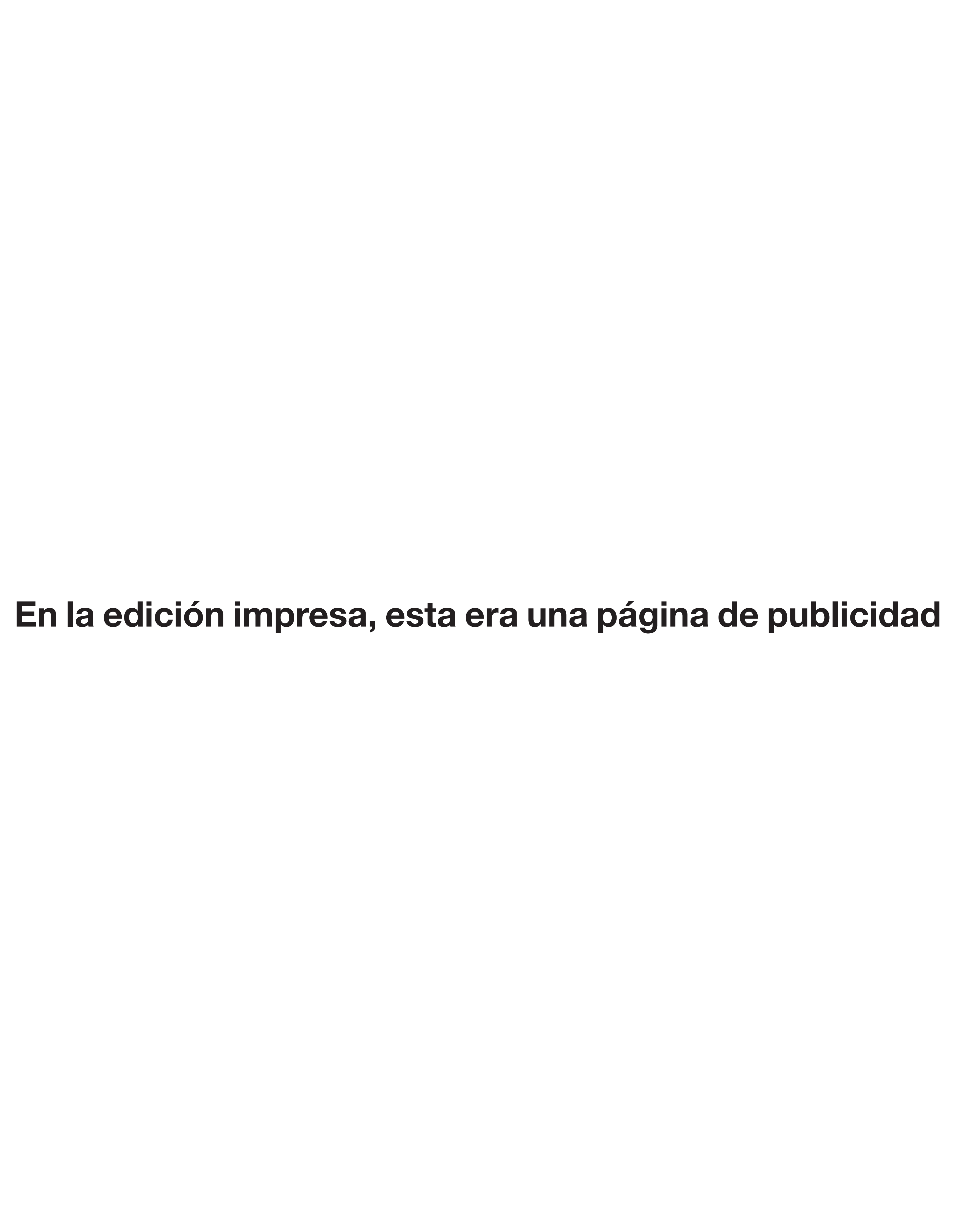









EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO EXPLÍCITO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





Un “nuevo” héroe surge en un mundo conocido
«FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS»

Todos los seguidores de *Final Fantasy* han visto cumplido su sueño y en breve podrán disfrutar de la secuela de *FFVII*, la que sin duda es una de las mejores entregas de la saga... aunque con sorpresa.

Por fin Square Enix, en el pasado Tokyo Game Show, ha desvelado los primeros detalles de lo que será la "continuación" de *Final Fantasy VII*. Aunque los hechos ocurren en el mismo mundo un año después de lo visto en el juego, el protagonista será Vincent Valentine, un pistolero que estaba sumido en un largo letargo debido a sus pecados, hasta que Cloud le despertó en la mansión Shinra de Nibelheim, ¿lo recordáis?

Por primera vez en la saga, el rol deja paso a la acción más directa y en esta ocasión disfrutaremos de un juego de acción en tercera persona en el que tendremos que combatir, usando distintas armas, contra un grupo de enemigos conocido como "El canto fúnebre de Cerberus" y que atacarán la ciudad en la que se encuentra Vincent. Poco más se sabe por el momento, a excepción de que veremos a viejos conocidos de *Final Fantasy VII* y que se desvelarán algunos de los misterios que quedaron en el aire en su predecesor. Su lanzamiento en Japón está previsto para 2005.





En lugar de por el rol, el juego apostará por la acción directa y tendremos que hacer uso de todo tipo de armas de fuego para eliminar a los enemigos.



Un nuevo grupo de villanos, conocidos como "El canto fúnebre de Cerberus" serán nuestros primeros enemigos en esta "secuela" tan esperada.



La ambientación promete ser fiel a *Final Fantasy VII*, aunque el apartado gráfico y los personajes se beneficiarán de todo el potencial de PS2.



Aunque durante nuestra aventura conoceremos a nuevos personajes, aliados y enemigos, también aparecerán algunos ya vistos en *Final Fantasy*.

«SPLINTER CELL CHAOS THEORY» YA TIENE FECHA CONFIRMADA

Sam Fisher vivirá su aventura más oscura y peligrosa esta primavera.

Marzo de 2005 es la fecha en la que Sam Fisher se enfrentará a un peligroso grupo terrorista experto en alta tecnología. En su tercera aventura, el espía de la NSA volverá a infiltrarse de la manera más realista, pero ahora con un tono aún más adulto, ya que exhibirá nuevas técnicas a la hora de cazar a sus enemigos por la espalda, como acabar con ellos usando un cuchillo o incluso romperles un brazo. Todo con un nuevo motor gráfico pensado para ofrecer efectos de luces y sombras aún más alucinantes. Las novedades alcanzarán también a las partidas multijugador y además del conocido modo Online "Espías vs Mercenarios", se estrenará un modo Cooperativo en el que dos espías trabajarán juntos a pantalla partida o en Red.



En su tercera aventura, Sam Fisher exhibirá movimientos más letales que nunca.



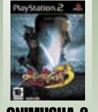
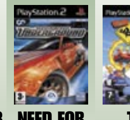
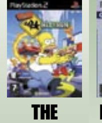
Ocultarse en las sombras y sorprender a los malos seguirá siendo clave.

Los más alquilados PS2 (del 1 al 30 de septiembre)

*Lista facilitada por







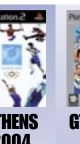
1	DEMO NFS UNDERGROUND 2
2	FORMULA ONE 2004
3	DRIV3R
4	SHREK 2
5	ONIMUSHA 3
6	NEED FOR SPEED UNDERGROUND
7	THE SIMPSONS: HIT & RUN
8	LOS SIMS TOMAN LA CALLE
9	SMASH COURT TENNIS 2
10	CATWOMAN

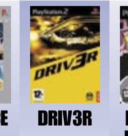
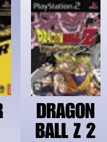
Los más vendidos PS2 (del 1 al 15 de septiembre)

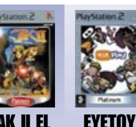
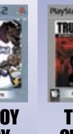
*Lista facilitada por







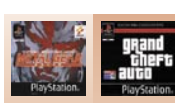



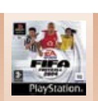
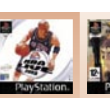
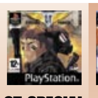
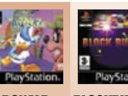
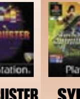
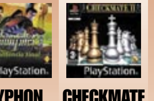
1	PES 3 PLATINUM
2	SIMPSONS HIT&RUN PLATINUM
3	FORMULA ONE 2004
4	ATHENS 2004
5	GTA VICE CITY PLATINUM
6	DRIV3R
7	DRAGON BALL Z 2 PLATINUM
8	JAK II EL RENEGADO PLATINUM
9	EYETOY PLAY PLATINUM
10	TRUE CRIME PLATINUM

Los más vendidos PSone (del 1 al 15 de septiembre)

*Lista facilitada por






1	METAL GEAR SOLID
2	PACK GTA
3	FIFA 2004
4	NBA LIVE 2003
5	CT SPECIAL FORCES
6	DONALD CUAC ATTACK
7	BLOCKBUSTER
8	SYPHON FILTER 3
9	CHECKMATE
10	JET ACE

HAZTE CON «SAN ANDREAS» ANTES QUE NADIE

Centro Mail adelantará un día el lanzamiento del nuevo *GTA*.

Ante la enorme expectación que ha generado *GTA San Andreas*, la cadena Centro Mail va a poner a la venta un número limitado de unidades a las 21 h. del 28 de octubre, un día antes de que el juego esté disponible en toda España. Este lanzamiento tendrá lugar en el Centro Mail de la calle Preciados de Madrid y en el de la calle Pau Claris de Barcelona, y todos los afortunados que se hagan con el juego esa noche recibirán regalos exclusivos, incluida una bicicleta como la que usa C.J. (el prota del juego) para el primer comprador. Se esperan largas colas en ambos establecimientos. ¿Nos vemos allí?




¿QUÉ PASA CON...?

→ MIDNIGHT CLUB 3

Se retrasa hasta enero de 2005.
El espectacular y trepidante juego de carreras nocturnas y "tuneo" de Rockstar Games al final se va a retrasar hasta enero de 2005. Tendremos que esperar dos meses más...

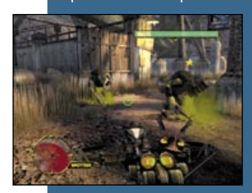


→ EYETOY CHAT

Las "charlas" tendrán que esperar.
Debido a que las conexiones españolas no van del todo bien, Sony ha decidido retrasar su utilidad de videoconferencia *EyeToy Chat*.

→ ODDWORLD STRANGER

Se cancela la versión para PS2.
EA Games ha confirmado que *Oddworld Stranger* no verá la luz en PS2. El motivo es que EA Games quería lanzar simultáneamente todas las versiones del juego, y la versión de PS2 iba a necesitar medio año de trabajo más...

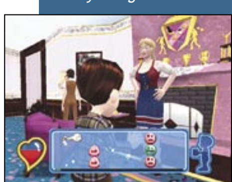


→ ACCLAIM

La compañía americana cierra.
Problemas financieros han obligado a Acclaim a cerrar sus puertas. Lamentamos el fin de esta compañía con grandes juegos en su historial. *Juiced*, su último título, saldrá a principios de año bajo otro sello...

→ LEISURE SUIT LARRY

El "playboy" se hace de rogar...
La versión en castellano de *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* se hace esperar más de la cuenta. Entre otros motivos, parece que están buscando a un actor conocido para el doblaje...



→ CHAMPIONS OF NORRATH

Finalmente saldrá en noviembre.
Champions of Norrath, el juego de rol de acción ambientado en el universo de *Everquest*, saldrá por fin, tras sucesivos retrasos, en noviembre. Un poco más y se junta con la segunda entrega de la saga...

MÁS SOBRE «GRAN TURISMO 4»

Se concretan algunos datos sobre este simulador, aunque no su fecha de salida.

Si en el pasado número os comentábamos que *Gran Turismo 4* podría retrasarse hasta febrero de 2005, tras el pasado Tokyo Game Show la situación ha cambiado. El juego saldrá en Japón el 3 de diciembre y la intención de la central japonesa es que salga en Europa a mediados de ese mismo mes. Eso sí, este dato aún no está confirmado por Sony Europa, con lo que la fecha está aún en el aire. Lo que ya es seguro es que aparecerá sin modos Online, aunque también se anunció que durante 2005 se pondrá a la venta otra versión del juego con funciones Online. Lo que sí se concretó es el número de circuitos (más de 50 que se pueden correr al revés) y de coches (un total de 650) . Incluso el tuning hará acto de presencia... También se concretaron los dos modos de juego de "fotografía", el Photo Drive (donde tendremos que hacer fotos en movimiento) y el Photo Travel (más estático). Y no nos olvidamos del original modo B-Spec, en el que no conduciremos y sólo daremos instrucciones al piloto. Atentos, que seguiremos informando...



Gran Turismo 4 contará finalmente con 650 coches de 80 fabricantes distintos. Habrá de todo tipo: clásicos, turismos, prototipos... Incluso aparecerá el tuning.



Habrá además nuevos y originales modos de juego, como el Photo Mode (para hacer fotos) y el B-Spec, en el que no conducimos sino que damos instrucciones.

¿LISTO PARA LA GUERRA DEL FUTURO?

Project: Snowblind, un nuevo y original shooter bélico para 2005.

Project: Snowblind será un shoot'em up subjetivo que nos colocará en una guerra localizada en un futuro cercano. En él tendremos que superar 11 misiones plagadas de acción usando un montón de originales armas, "gadgets" y vehículos. Y no hay que olvidar su potente modo Online, con batallas para hasta 16 jugadores. El juego está desarrollado por Crystal Dynamics (creadores de los *Soul Reaver*) y saldrá en febrero.

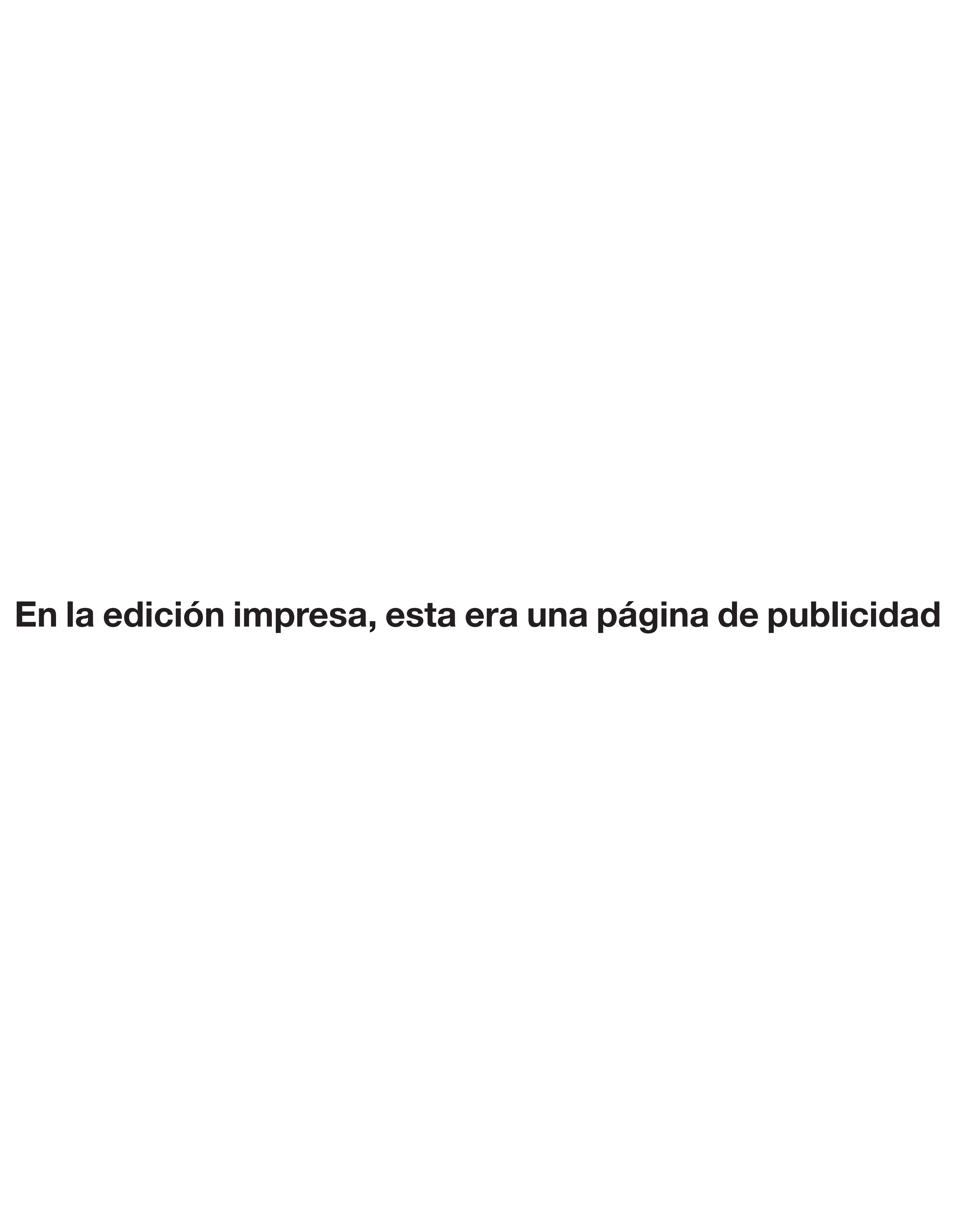


Project: Snowblind nos sumergirá en una espectacular guerra futurista.

CONSPIRACIÓN EN EL «AREA 51»

El Área 51 es una zona secreta del gobierno americano. O lo era...

Mientras investiga en el Área 51, el teniente Nick Cross se topará con unos aliens que le infectarán con un virus. Ahora, tendrá que buscar un antídoto e intentar salvar a la humanidad antes de que sea tarde... para todos. Este es el argumento de *Area 51*, un shooter en primera persona que llegará en 2005 y en el que acción y puzzles se darán la mano en una aventura en la que usaremos más de 15 armas, desarrollaremos habilidades especiales y que tendrá modos Multijugador y Online.

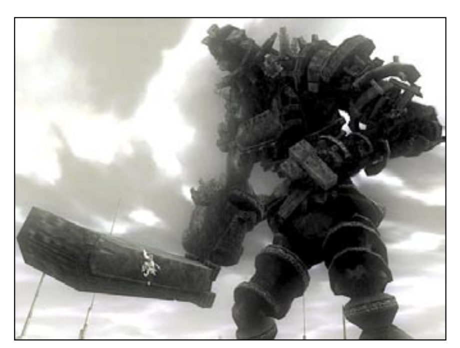

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

VIAJE AL PAÍS DE LOS GIGANTES

Los creadores de *ICO* nos enfrentarán a terribles e inmensas criaturas en su nueva aventura fantástica, *Wanda and Colossus*.

Por fin, los creadores del maravilloso juego de culto *ICO* han revelado su nueva y original aventura 3D, finalmente llamada *Wanda and Colossus*. El juego nos trasladará a un poético lugar de fantasía en el que tomaremos el papel de un joven con la misión de resucitar a una muchacha. Para ello, deberá vencer a las criaturas gigantes que pueblan el mundo de la manera más original: trepando por ellas y encontrando su punto débil. Su único aliado será su fiel caballo, a lomos del cual perseguirá a los gigantes. De momento, la fecha de lanzamiento del juego en España no se ha concretado.


En *Wanda*, los únicos habitantes del mundo serán gigantes con formas diversas, como grandes pájaros o descomunales estatuas.


Para vencer a los monstruos, tendremos que trepar por ellos y encontrar su punto débil, diferente en cada criatura.


El joven protagonista tendrá un único compañero, un caballo con el que perseguirá a las criaturas... o huirá de ellas.

LA HUMANIDAD ESTÁ EN PELIGRO...

...y tú vas a ser su peor enemigo en *Destroy all Humans!*

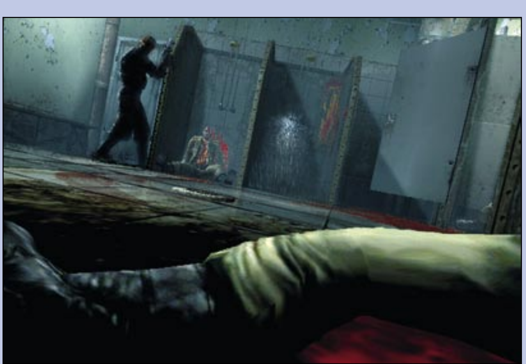
Crypto es un alienígena con mucha "mala uva" que llega a la Tierra para conquistarla. Para ello podremos infiltrarnos entre los "pobres humanos" o, simplemente, hacerlos desaparecer. Tendremos una serie de poderes (hipnotizar, leer la mente...) y armas "autóctonas", como nuestro platillo volante, con el que podremos incluso abducir personas. Y todo con muchísimo humor negro y enfocado con un claro toque paródico hacia las películas del género. La humanidad estará a salvo... hasta febrero.


Habrá diversas armas y poderes para conquistar el planeta Tierra.

TE QUEDARÁS HELADO...

Primeros detalles de *Cold Fear*, un Survival Horror editado por UbiSoft.

UbiSoft y Darkworks (los creadores de *Alone in the Dark IV*) están preparando *Cold Fear* (título provisional), un Survival Horror espeluznante. En él nos pondremos en la piel de Tom Hansen, un guardacostas que tendrá que investigar un ballenero ruso cerca de las costas de Alaska. Allí encontraremos una abominable amenaza que deberemos erradicar usando multitud de armas, como fusiles, arpones y lanzallamas. Y todo bajo una atmósfera que pondrá los pelos de punta. Eso sí, tendréis que esperar hasta marzo de 2005.


Prepárate para pasarlo de miedo en un barco y una plataforma petrolífera...

PARTICIPA CON PLAY2MANÍA EN EL RETO KILLZONE

Sony prepara un concurso para la prensa especializada, ¡¡¡y Play2Manía necesita la ayuda de 3 lectores!!!

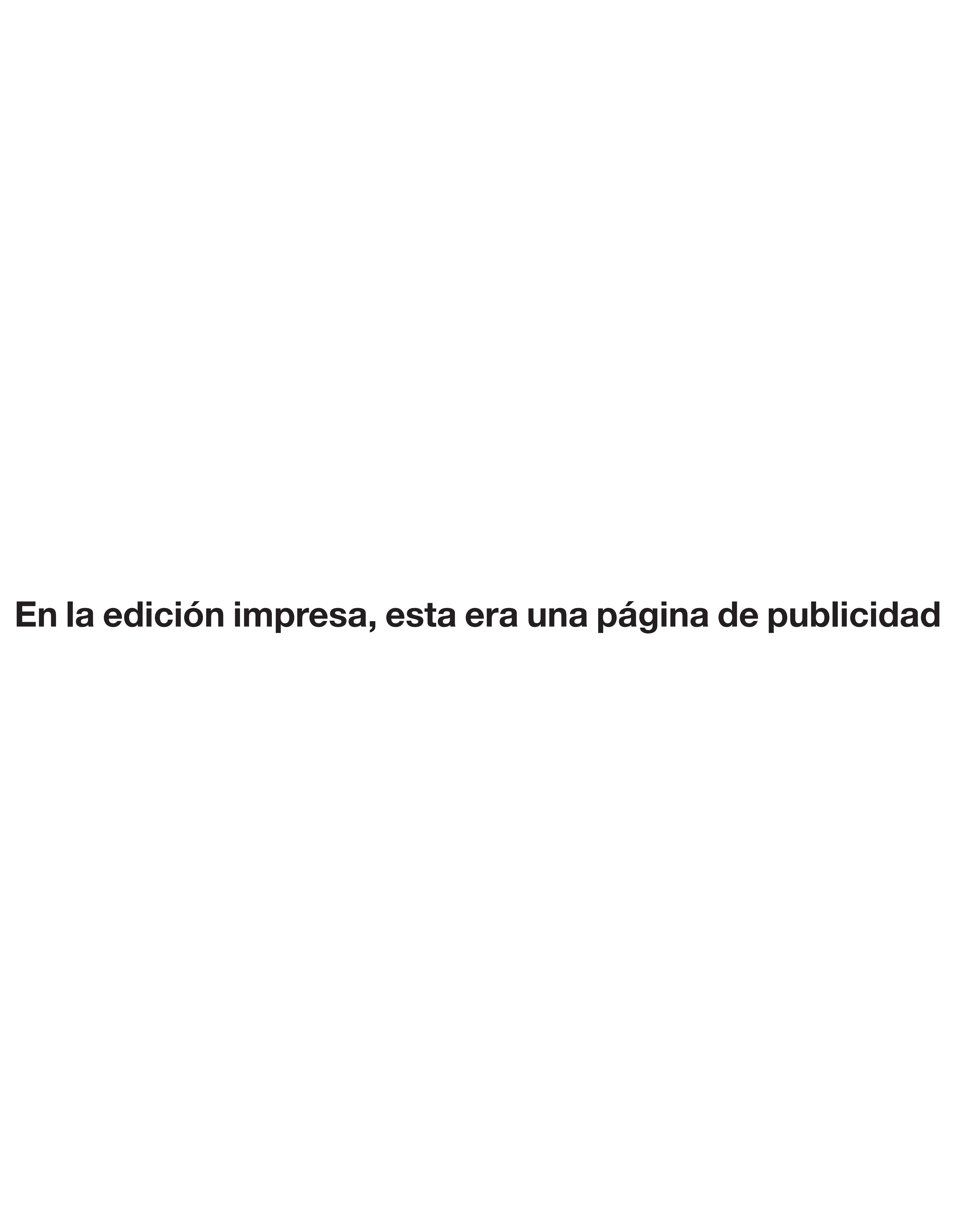
Reclutamos a tres lectores mayores de 18 años para formar el equipo de Play2Manía en un súper-torneo para medios especializados que se celebrará los días 29 y 30 de octubre en Madrid. Tú sólo pones tu puntería, ¡los gastos de viaje y alojamiento están pagados! Habrá grandes premios: Sony regalará una PS2 Edición Limitada a todos los participantes ¡¡y el equipo ganador se llevará una TV Sony FD Trinitron 100 Hz!!

BASES DE LA SELECCIÓN

Mándanos, hasta el 25 de octubre, tu currículum de soldado a la dirección de correo electrónico: playmania@hobbypress.es
Indícanos tus datos personales (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives) y no te olvides de contarnos tu experiencia en juegos de acción táctica y shooters subjetivos.

De entre todos los currículums recibidos seleccionarémos a los tres soldados más condecorados y mejor preparados para que se embarquen con nosotros en esta aventura.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



METAL GEAR ACID. Será un original juego de acción en el que para ejecutar acciones usaremos cartas.

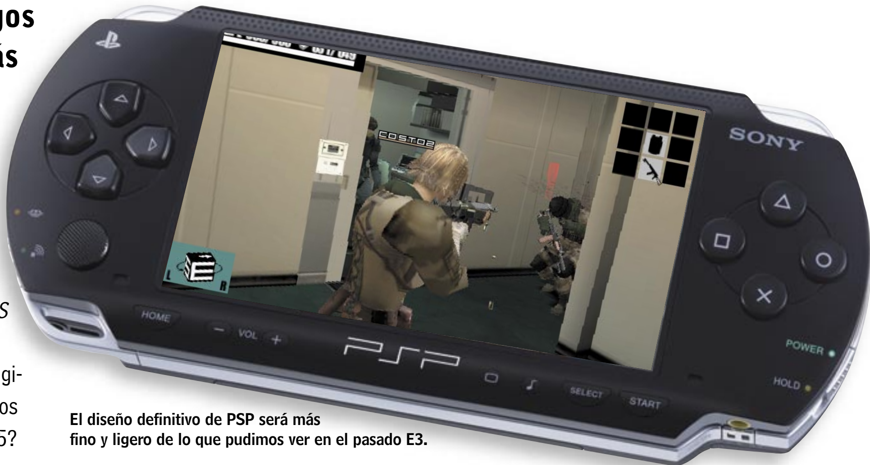
NFS UNDERGROUND RIVALS. Es uno de los bombazos de la velocidad, junto a *Gran Turismo 4* y *Ridge Racer*.

La consola portátil de Sony prepara su esperado estreno

PSP ENSEÑA SUS ARMAS

En el reciente Tokyo Game Show, la feria de juegos más importante de Japón, Sony ha desvelado más datos sobre PSP y se han mostrado más juegos.

En el pasado TGS, Sony reservó gran parte de su stand para su portátil y en el que, además, se mostraron cerca de 20 juegos funcionando ya en la versión final de la consola. PSP tendrá un diseño aún mejor que lo que vimos en el pasado E3, ya que será más fina y ligera. Además, también podrá reproducir música en formato MP3. Pero lo que más nos interesa son los juegos, ya que PSP ha demostrado que se va a desenvolver muy bien en todos los géneros, como la velocidad (*NFS Underground Rivals*), los juegos de rol (*Tales of Eternia*), la acción (*Dynasty Warriors*, *Tower of Purgatory* o el shooter *Coded Arms*) e incluso propuestas más originales, como *Metal Gear Acid.* Y a esto hay que unir títulos de renombre confirmados y que aún no se han mostrado, como el nuevo *PES.* ¿podremos esperar hasta 2005?



El diseño definitivo de PSP será más fino y ligero de lo que pudimos ver en el pasado E3.



CODED ARMS. Será un shoot´em up subjetivo firmado por Konami que nos traerá acción de la buena en entornos urbanos y futuristas.



TALES OF ETERNIA. Es uno de los RPG que están en desarrollo para PSP, junto a otros como *Y´s VI* o *Legend of Heroes: Gagharv Trilogy.*



APE ESCAPE. Uno de los títulos fuertes de Sony, junto a otros como *Esto es Fútbol*, *Syphon Filter: Logan´s Shadow* o un nuevo *Medievil.*



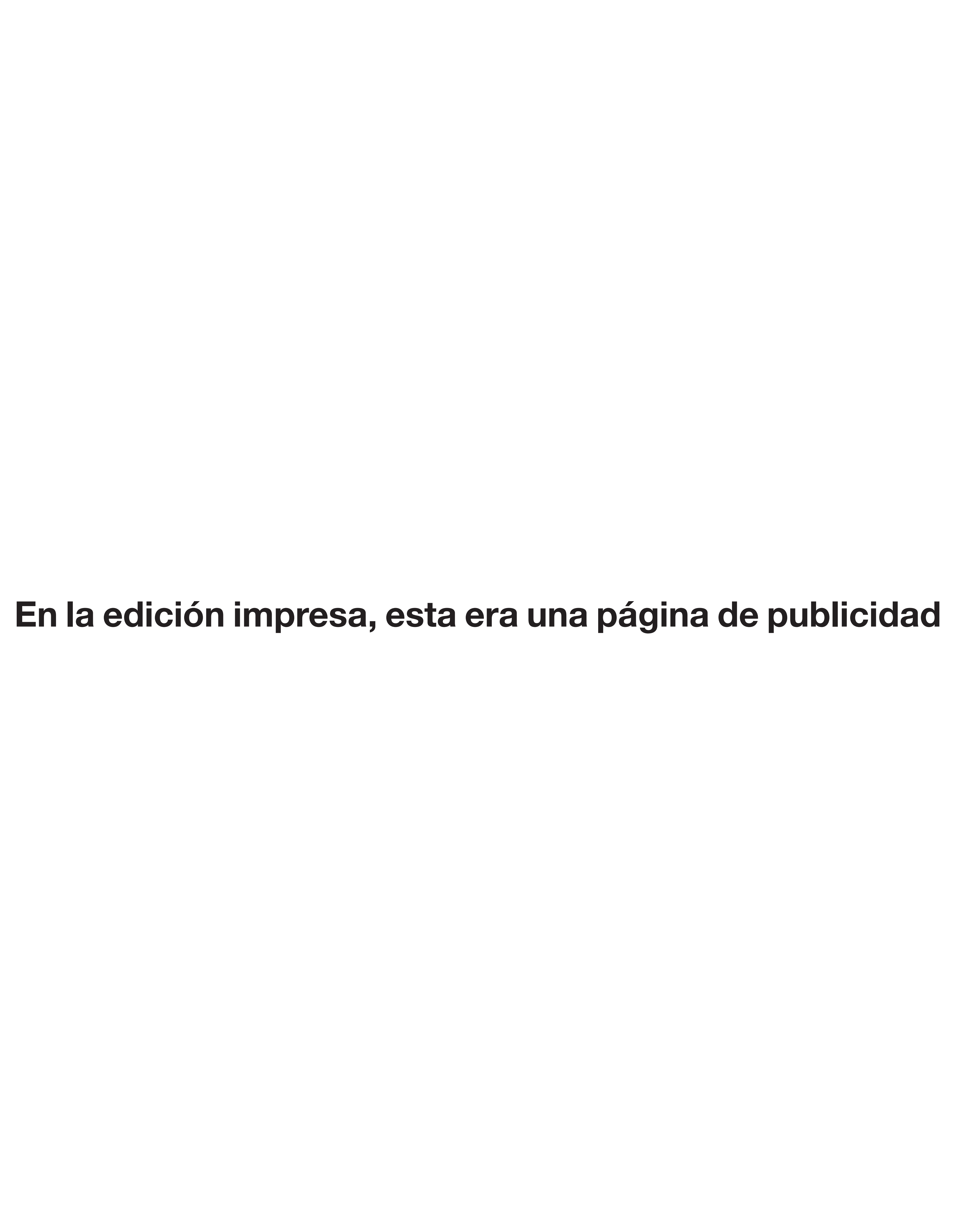
HEAVEN KEY, EARTH GATE. Uno de los juegos menos conocidos de Sony, y nos ofrecerá grandes dosis de acción al estilo *Dynasty Warriors.*



DYNASTY WARRIORS. PSP será capaz de mostrar estas multitudinarias peleas en la China medieval, características de esta saga de Koei.



VAMPIRE CHRONICLES: THE CHAOS TOWER. Un juego de lucha "tipo versus" en 2D, con el sello de Capcom y mucho sabor a "clásico".


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves & Fugaces

➔ Los más vendidos

Empezamos por Japón, donde están arrasando *Tales Of Symphonia*, el último RPG de Namco y *Full Metal Alchemist 2*, un juego de lucha basado en un famoso manga. En USA dominan las listas *Star Wars Battlefront* y *Katamary Damacy*, un ingenioso arcade de Namco, mientras que en Europa preferimos las guerras de *Star Wars Battlefront* y *Conflict Vietnam*.

➔ Snake Monkey Eater

Hideo Kojima ha anunciado que su esperado *Metal Gear Solid 3* tendrá un modo de juego extra, en el que Snake tendrá que cazar a los alocados monos de *Ape Escape*. Esta aparición estelar se debe a que Kojima es fan de *Ape Escape*.



➔ Chocolate "per tuti"

Take 2 se ha hecho con los derechos de *Charlie y la fábrica de chocolate*, la película basada en un popular libro infantil de Roald Dahl que se estrenará en 2005.

➔ Rumore rumore...

PSP podría retrasarse al segundo trimestre de 2005, ya que apenas hay juegos terminados y Sony está teniendo problemas con la duración de la batería. Y del precio, seguimos sin saber nada...

➔ Máster en juegos

Pyro Studios y la Universidad Complutense de Madrid van a poner en marcha en noviembre un Máster en desarrollo de videojuegos, orientado a ingenieros informáticos y titulados similares. Contará con asignaturas orientadas al desarrollo de videojuegos, como "Inteligencia artificial", y con esta iniciativa se captará nuevos genios...

SEGA SIGUE APOSTANDO POR PS2

Y lo hace con dos de sus juegos más populares: *Sega Rally* y *Monkey Ball*.

Por un lado tenemos *Super Monkey Ball Deluxe*, que reunirá por primera vez en un solo disco los dos exitosos arcades aparecidos en GameCube, y en los que tendremos que superar con la ayuda estos simpáticos monos un montón de minijuegos en sus 300 escenarios. Esta edición, además, contará con un nuevo modo Desafío y nuevos minijuegos exclusivos de PS2. Por otro lado, Sega también nos deleitará con *Sega Rally 2005*, una edición actualizada de su popular juego de carreras al que hacía tiempo que no veíamos y que vuelve con un mejorado apartado gráfico y que, como principal novedad, incluirá un generador de tramos con el que sus programadores aseguran que no pasaremos dos veces por el mismo sitio. Habrá que esperar un poco para disfrutar de ambos juegos, pero lo que está claro es que Sega sigue estando presente en el mundo consolero, y con un especial apoyo a Sony.



***Sega Rally 2005* contará con un generador de tramos para ofrecernos recorridos nuevos en cada carrera y disfrutar de la velocidad más divertida.**



***Super Monkey Ball Deluxe* ofrecerá un montón de minijuegos y retos a superar en sus más de 300 escenarios, que incluirán alguna sorpresa.**

GANADORES CONCURSOS

➔ Onimusha Blade Warriors **Play2Manía nº 67. Ganadores:**



Carlos Ródenas Delgado	Barcelona
Fran López Guma	Barcelona
María José León Picón	Barcelona
Jorge Franco San Emeterio	Bizkaia
Francisco Pedro Jiménez Macías	Madrid
Adrián Sotelo Cal	Pontevedra
José Mª García Rodríguez	Pontevedra
Carlos Conde Vicente	Salamanca
María Díaz Molina	Valencia
Víctor Arnal Herguedas	Zaragoza

➔ Second Sight **Play2Manía nº 68. Ganadores:**



Miriam Sabater Papí	Alicante
Juanjo Villarreal López	Asturias
Juan Carlos González Pérez	Barcelona
Federico Alonso García	Barcelona
Fco. Javier Moreno Fernández	Cádiz
Salomé Fernández Tesanos	Cantabria
Antonio Pontes Vidal	Granada
Juan Antulio Marín Yébenes	Sevilla
Rubén Jurado Borrás	Valencia
Rafael Arias Villuengas	Zaragoza

➔ Burnout 3 **Play2Manía nº 68.**

Ganan un juego *Burnout 3* (PS2) y una camiseta:



David Rodríguez Herrero	Alicante
Marcos Pepín Soriano	Alicante
Carlos Ródenas Delgado	Barcelona
Gloria Paulino Nieto	Cáceres
Miguel Ángel Ribes Sastre	Castellón
Asier Larrañaga Tosat	Guipúzcoa
Alejandro Puerta Monje	Madrid
Oscar Hermosilla Esteban	Madrid
Fco. Javier González Barrios	Madrid
Sergio Ojeda Aniorte	Madrid
Adrián Martín Fernández	Madrid
Fco. Pedro Jiménez Macías	Madrid
Adrián Sotelo Cal	Pontevedra
Enrique Garrido Trigo	Sevilla
Alberto Jiménez Martín	Toledo
Fco. Javier Muñoz Herrada	Valencia
Raimon Parreño Llavata	Valencia
Rafael López Domenech	Valencia
María Díaz Molina	Valencia
Víctor Arnal Herguedas	Zaragoza

➔ Rainbow Six 3 **Play2Manía nº 68.**

1.Ganan un juego para PS2 *Rainbow Six 3*:



Juan Angulo Calderón	Barcelona
Jaime García Sevilla	Cádiz
Jaime Díaz Bellón	Madrid
Celinda Del Carmen Grande Lebrón	Madrid
María Gallego Ferro	Pontevedra

2. Ganan un juego para móvil *Rainbow Six*:

Joan Camps Monclus	Barcelona
Bartolomé Porcuna Cuenca	Barcelona
Lisard Pérez Alfonso	Bizkaia
José Manuel Suero Bravo	Cáceres
José Mª Garrido Gutiérrez	Cádiz
Sonia Rodríguez Sánchez	Madrid
Alfonso Fernández Muñoz	Madrid
Patricia Torralba Blasco	Valencia
David Carnicer Gascón	Zaragoza
Sergio Median Salvador	Castellón

3. Ganan un Teléfono Móvil Motorola V600:

Jesús Parra Mercado	Valencia
Fco. Javier Muñoz Herrada	Valencia



LAS MEJORES GUÍAS COMPLETAS PARA PS2



Soluciones y miles de trucos:

• **Todos los secretos de *Spider-Man 2* al descubierto.** Completa la aventura y descubre cómo conseguir los extras y las nuevas habilidades el del Hombre Araña.

• **Así pilota un campeón en *Formula One 2004*.** Todas las claves para que te conviertas en el mejor piloto de Fórmula 1: trazados de los circuitos, estrategias de equipos, extras...

• **Acaba con la mafia en *Driv3r*.** Planos con los mejores recorridos para cumplir cada misión, trucos y consejos para que no dejes un criminal suelto.

• **Y además...** Guías completas para *The X-Files: Resist or Serve*, *Rainbow Six 3* y *Syphon Filter Omega Strain*. Y no te olvides de los mejores trucos y el Consultorio de Gertru, que responderá a todas tus dudas.

Ya a la venta.



¡FESTIVAL DE REGALOS!



• **6 pegatinas para decorar tu Game Boy SP.** Y lo que quieras, claro: la carpeta, el coche.... Son de las ediciones *Rojo Fuego* y *Verde Hoja*. Y de quita y pon.

• **Póster 150 Pokémon.** Consigue en exclusiva el póster con todos los Pokémon de las ediciones Rojo y Verde de Game Boy. ¡Hazte con todos, colega!

• **Especial juegos de Mario.** Esto también es un regalo. Porque sólo aquí vas a encontrar los últimos datos y todas las pantallas de los nuevos juegos de Mario. *Mario Party, Mario Tennis, Mario Ball*... un clásico que no te puedes perder.

• **Guías.** Toma nota: *Shrek 2, Colosseum, Dragon Ball Z Super Sonic Warriors.* Todos los trucos.

Ya a la venta.



¡¡LOS SIMS SIEMPRE LLAMAN DOS VECES!!

• **Los Sims 2.** COMPUTER HOY JUEGOS te presenta, al detalle, todas las novedades que incorpora el nuevo éxito de la saga más vendida en la historia de PC. El Test más fiable en 24 ordenadores y un utilísimo artículo con las claves para hacer felices a nuestros Sims.

• **Comparativa de hardware:** Además, realizan una exhaustiva comparativa con los modelos de tarjetas gráficas con chips GeForce 6800 y ATI X800 más modernos del mercado.



• **Como juego de regalo, *Soul Reaver 2*,** uno de los títulos de acción más importante de la historia de PC con Raziel y su Segadora de Almas como protagonistas.

Ya a la venta.



DISFRUTA DE TU PC A TOPE

• **Los mejores análisis** de todas las novedades del momento. Descubre todo sobre *NFS Underground 2*, *Medal of Honor Pacific Assault* o *Tribes. Vengeance*, entre otros.

• **¡Todos los juegos de fútbol para PC!** Un completo reportaje con todos los secretos de los managers y simuladores de tu deporte favorito. ¡Elige el que más te guste!

• **¡Un juego de regalo en el DVD!** Este mes, *Ground Control*, junto con su expansión oficial, *Dark Conspiracy*, y las mejores demos del momento, previews, extras, especiales y mucho más. ¡No te lo puedes perder!

A la venta el 29 de octubre.

HOBBY CONSOLAS

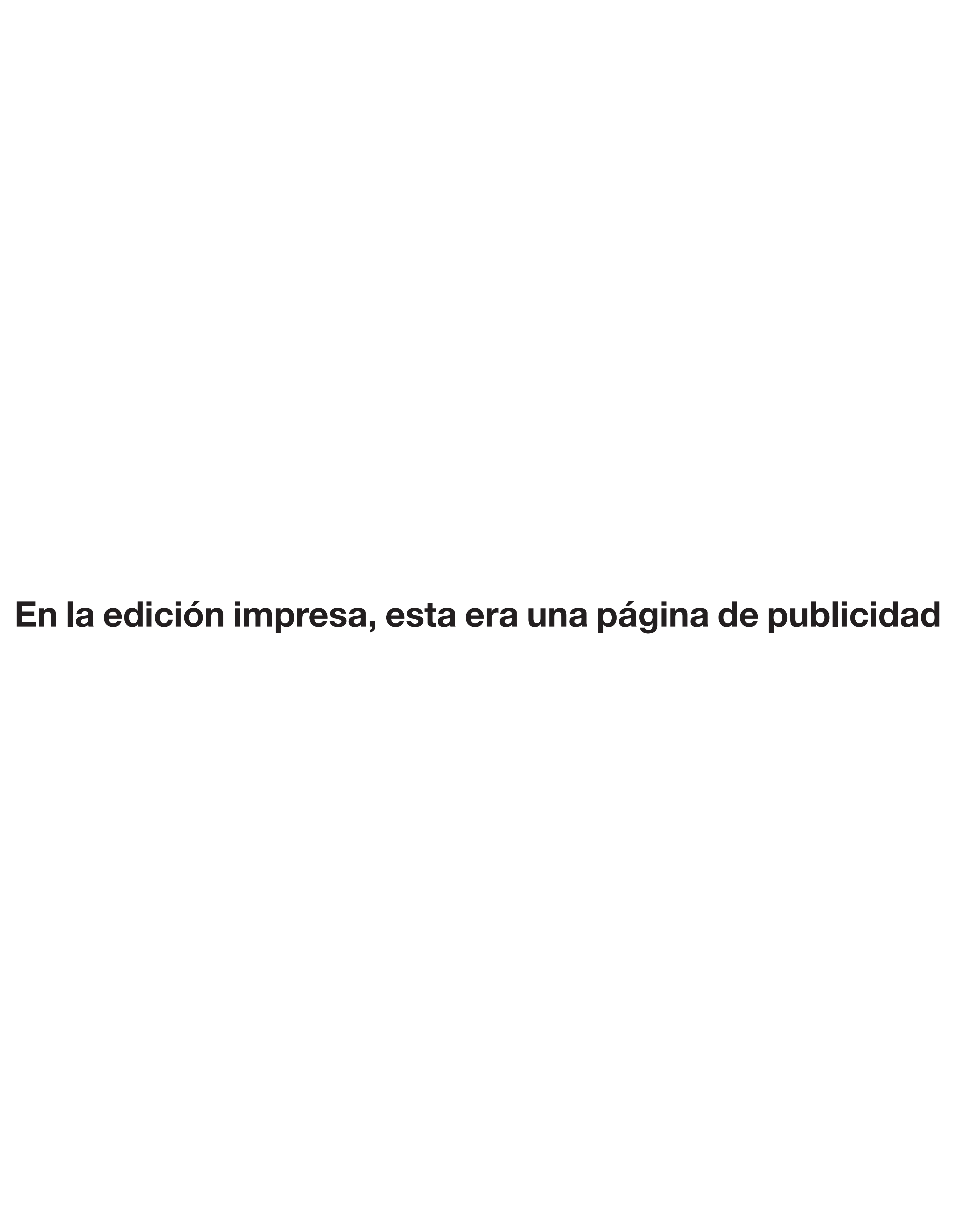
TODO SOBRE EL RETORNO DEL PRÍNCIPE DE PERSIA

• **Vuelve el Príncipe:** *Prince of Persia: El Alma del Guerrero* va a ser una de las mejores aventuras del año y en el número de noviembre de Hobby Consolas encontraréis toda la información para vivirla a fondo.

• ***La Tercera Edad*:** El juego de rol basado en *El Señor de los Anillos* ocupa un lugar destacado, con el análisis más riguroso y un suplemento-guía de 36 páginas.

• ***GTA San Andreas*:** Un reportaje especial con todos los datos sobre este juegazo. ¡No os lo perdáis!

A la venta el 25 de octubre


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Sony lanza una nueva versión de PS2, más pequeña y más completa

¡Pero qué grande eres, pequeña!



El 1 de noviembre Sony pone a la venta un nuevo modelo de PS2. Esta vez la gracia no está en que sea gris plata, azul agua o verde fosforito, sino en que es mucho más pequeña que la actual (en tamaño, que no en prestaciones). Igual que ocurriera con PlayStation, PlayStation 2 tiene ahora una hermana pequeña que es mucho más grande por dentro de lo que parece por fuera (la de la derecha es a tamaño real...).



Fecha de lanzamiento	**1 de noviembre**
Precio	**149 euros**
Pack	**1 PS2, 1 Dual Shock 2, 1 cable AV, Adaptador de corriente.**

La nueva consola de Sony tiene una característica fundamental: su pequeño tamaño, muy inferior al de la actual PS2. La comparación con el Dual Shock pone los pelos de punta, ¿verdad? Sin embargo, tendrá las mismas prestaciones. Es decir, será compatible con los juegos de PSone y PS2, podrá leer audio CD y vídeo DVD (en formatos DVD-R, DVD-RW) y permitirá jugar Online, de hecho, lleva incorporado el adaptador ethernet. Este es el pack con el que pondrá a la venta: una auténtica "pocholada"...



→ PS2 al detalle

Pese a su reducido tamaño, muy inferior al de la actual PS2, el resto de características de la consola es prácticamente el mismo, excepto por algunas salvedades, como llevar integrada la tarjeta ethernet, presentar fuente de alimentación externa o "abrirse" en lugar de expulsar un bandeja para cargar los discos. Echadle un vistazo a las fotos...

1. PUERTOS PARA PAD. Tanto estos como los de las tarjetas de memoria son idénticos a los originales.

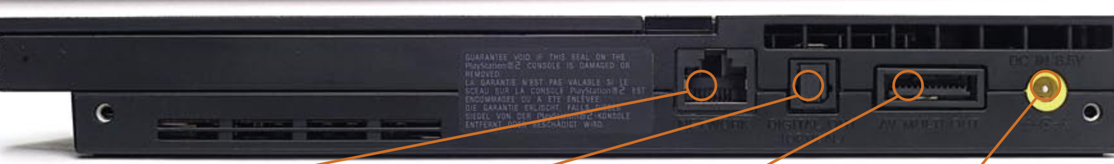
2. PUERTOS USB. Sigue teniendo dos, pero están uno al lado de otro: ¡en la posición actual no cabrían!

3. POWER Y RESET. Igual que en el modelo actual, tenemos un botón para encender y resetear.

4. ACCESO AL LECTOR. Este botón levanta la tapa de la consola, que ya no tiene bandeja para el disco.

5. RECEPTOR INFRARROJO. Como los últimos modelos, la nueva PS2 incluye receptor para mando a distancia.





6. TARJETA DE RED INTEGRADA. Con esta PS2 no necesitas nada para conectarte a Internet, sólo enchufar aquí el cable de red.

7. SALIDA DE AUDIO DIGITAL. Esta PS2 también reproduce sonido 5.1 y basta con conectar aquí el cable óptico del amplificador.

8. SALIDA MULTI AV. El sistema de conexión al televisor es idéntico que el de PS2 y utiliza el mismo cable.

9. TOMA DE CORRIENTE. La fuente de alimentación es externa y es aquí donde la enchufaremos.

→ Curiosidades...

- **PlayStation también tuvo una hermana pequeña** que se llamó PSone. Lo curioso es que PSone se puso a la venta sólo 2 meses antes que PlayStation 2...
- Hace tiempo se barajaba que **el nombre de la máquina fuera PStwo**, nombre que de hecho Sony tiene registrado.
- Finalmente el **nombre oficial de la consola es idéntico** al actual, es decir, PlayStation 2. El código es SCPH-70000 CB.
- Una de las maneras de ahorrar espacio ha sido **eliminar la bandeja extraíble del lector de DVD** y su motor. Para poner los juegos en la nueva PS2 hay que "abrir" la consola. Es como si tuviera una "tapa" tipo PlayStation y PSone.
- Otra forma de ahorrar espacio es **sacando fuera la fuente de alimentación**. Esto, además de reducir espacio, hace que la consola se caliente menos.
- Al no calentarse no necesita ventilador por lo que **la consola no hace ni pizca de ruido**.
- Debido a su tamaño y a llevar integrado el adaptador ethernet **no presenta la bahía de expansión para el disco duro**... ¿nos olvidamos de él definitivamente?
- En unos meses, **este será el único modelo de PS2 a la venta**, igual que ocurriera en su momento con PlayStation y PSone.

SE PRESENTÓ EN JAPÓN EL 20 DE SEPTIEMBRE

→ Noticias desde Japón

La primeras noticias sobre la nueva PS2 llegaron desde Japón a finales de septiembre. Ken Kutaragi, padre de PS2, se encargó personalmente de mostrar la consola y exponer sus características.



ARRIBA podéis ver el sistema de apertura para poner los discos: nos ahorramos el motor de la bandeja. ABAJO: toda la familia PS2.

KEN KUTARAGI, presidente de Sony Computer, presentó sus dos "pequeñas" joyas: PSP y la nueva PS2. Viéndola en su mano os podéis hacer mejor idea de su tamaño.

→ Las comparaciones no siempre son odiosas

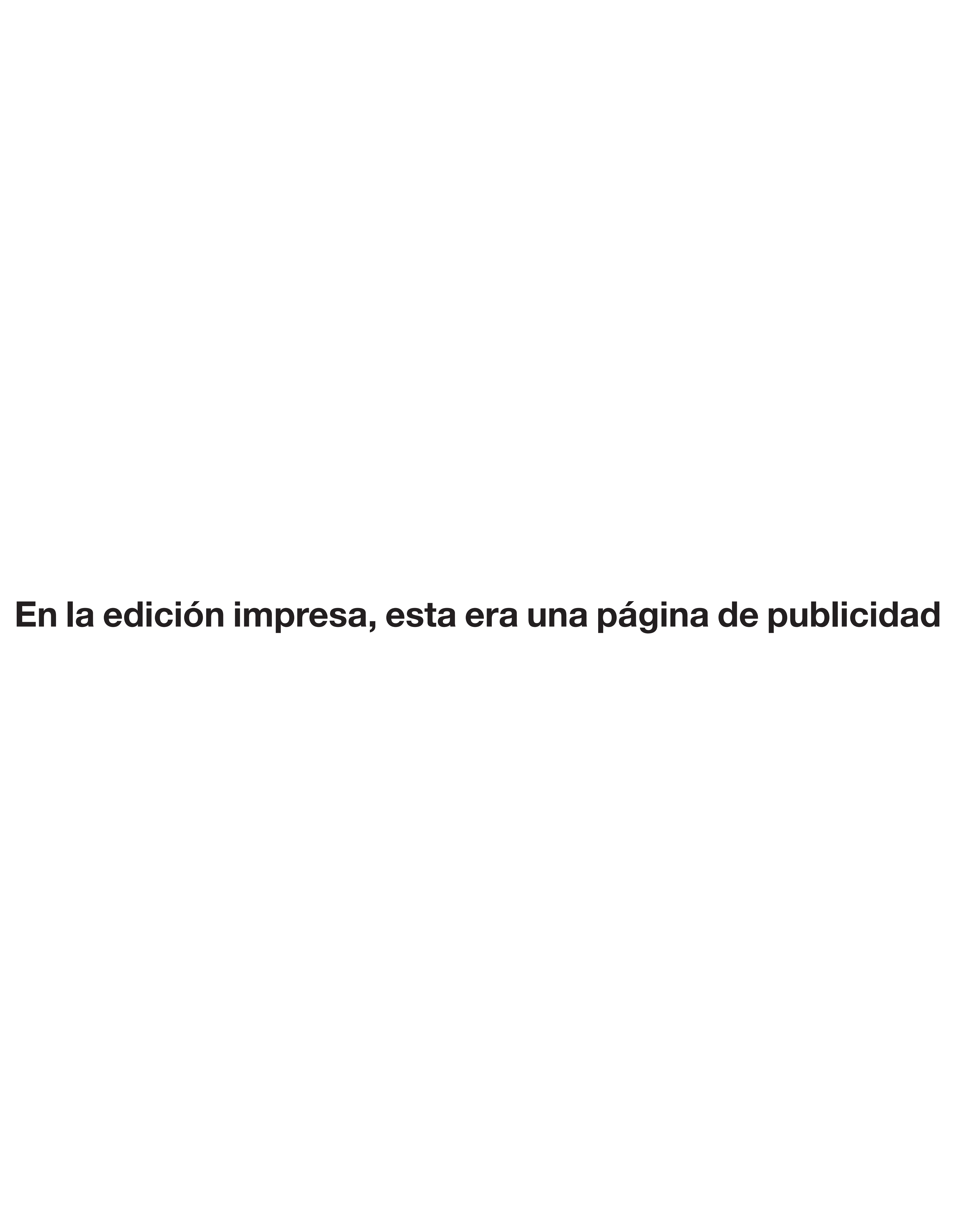
La nueva PS2 pesa la mitad que la antigua y su volumen interno se ha reducido en un 75%. Pero no sólo no se han eliminado componentes, sino que incluso lleva incorporado de serie el adaptador ethernet para disfrutar del juego Online desde el principio. Aquí tenéis una tabla con las principales diferencias:

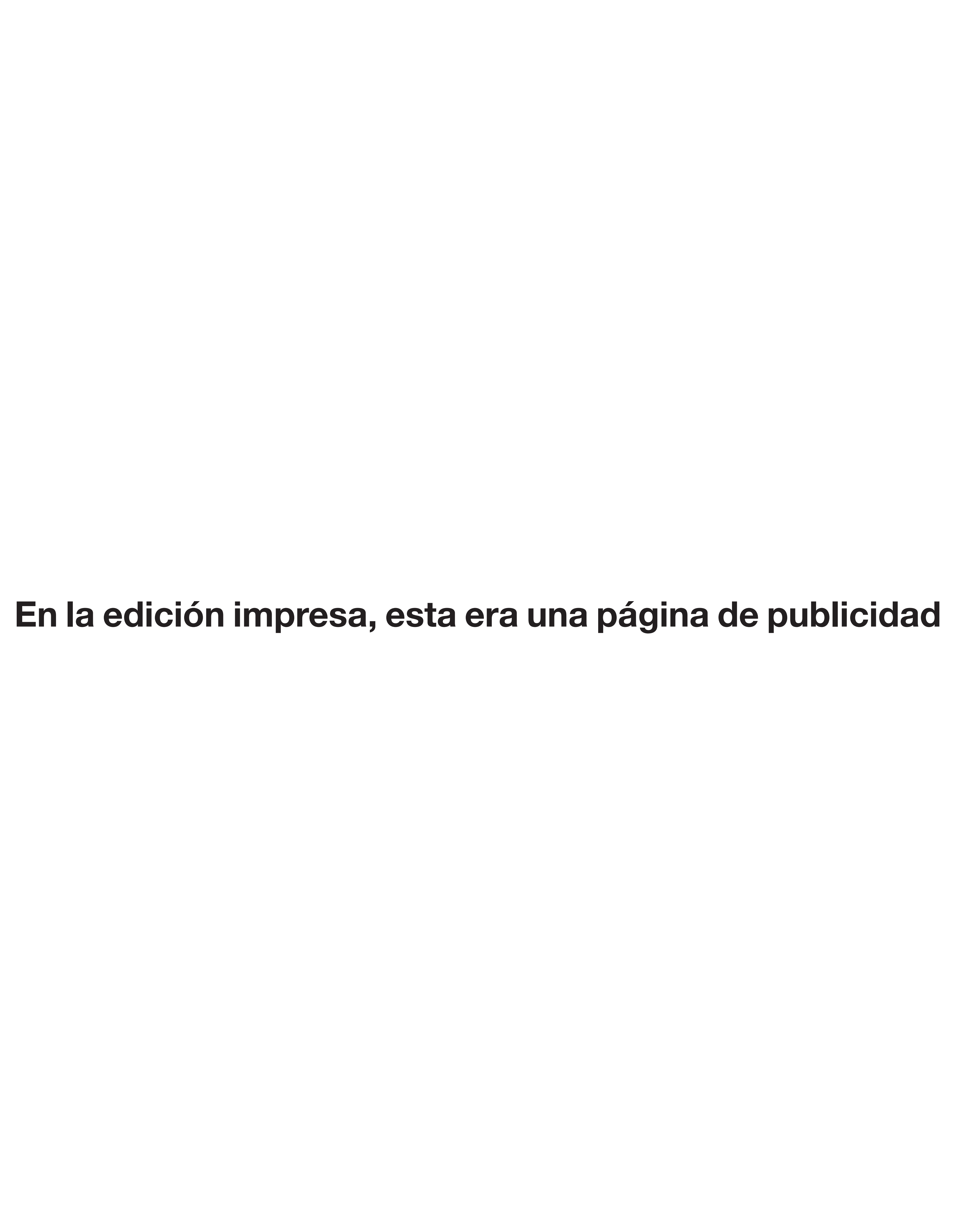
	Nueva PS2	PS2
Peso	900 grs.	2.400 grs.
Grosor	2,8 cm	7,8 cm
Largo	23 cm	30,1 cm
Fondo	15,2 cm	18,5 cm
2 Puertos para mandos	Sí	Sí
2 Ranuras para Memory Card 2	Sí	Sí
2 Puertos USB	Sí	Sí
Salida Multi AV	Sí	Sí
Salida de audio óptica	Sí	Sí
Conexión ethernet	Sí	No
Receptor de mando a distancia	Sí	Sí
Bahía para el disco duro	No	Sí







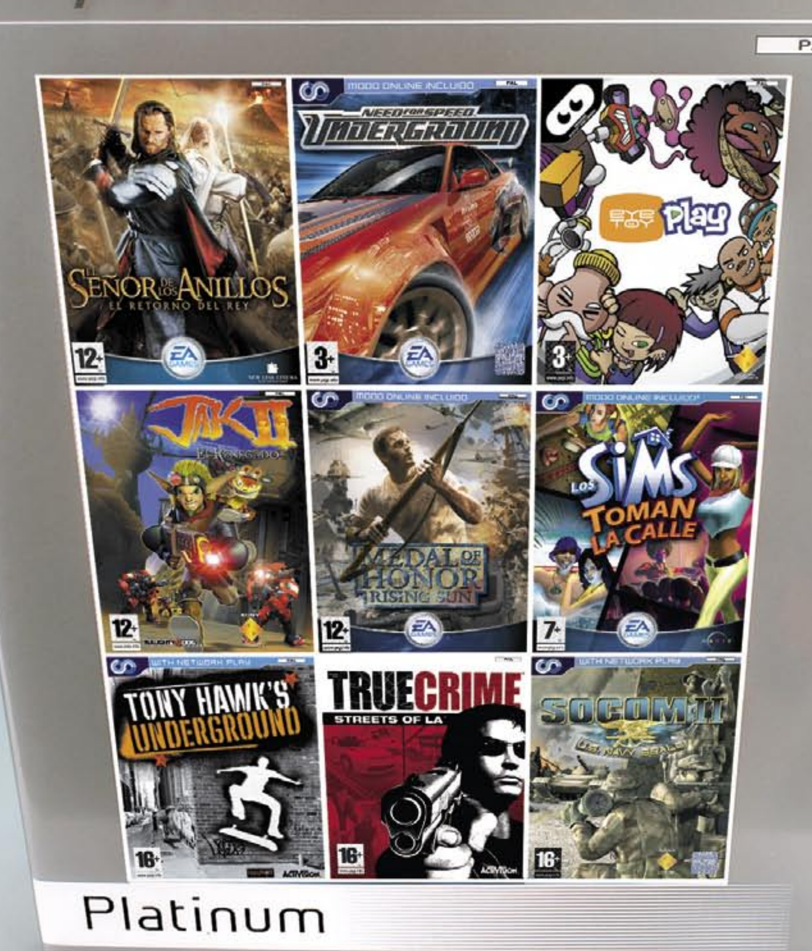

En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Los últimos exitazos de PS2 por menos de 30 euros!!

Los mejores juegos al mejor precio

Si eres de los que prefieren esperar a que sus juegos favoritos se editen en Platinum antes que pagar el doble en el momento de su lanzamiento, ya puedes empezar a limpiarte la baba que debes llevar acumulando desde las pasadas Navidades. Y es que desde finales de agosto las principales compañías han reeditado por menos de 30 € los títulos que el año pasado causaron furor. ¡No te los pierdas!





→ Todos los Platinum

Además de las últimas novedades que te presentamos en las siguientes páginas, también tienes disponibles en Platinum otros juegos no menos impresionantes. Échale un vistazo a esta lista...

DEPORTIVOS	NOTA
Athens 2004	8
Esto Es Fútbol 2003	8
FIFA 2004	9
Pro Evolution Soccer	7
Pro Evolution Soccer 2	8
Pro Evolution Soccer 3	9
SSX 3	9
Tony Hawk's Underground	10

VELOCIDAD	NOTA
Burnout	8
Burnout 2	9
Crash Nitro Kart	8
Gran Turismo 3	10
Gran Turismo Concept 2002	7
Midnight Club II	9
Moto GP	7
Moto GP3	9
Need for Speed: Underground	10
Stuntman	8
The Italian Job	7
V-Rally 3	7
World Rally Championship 3	8
WRC II Extreme	7

LUCHA	NOTA
Dragon Ball Z Budokai	7
Dragon Ball Z: Budokai 2	8
Soul Calibur II	10
Tekken 4	10
WWF Smackdown! 4	8

SHOOT'EM UP	NOTA
James Bond 007: Nightfire	8
Medal Of Honor: Frontline	10
Medal of Honor: Rising Sun	9
Red Faction 2	8
XIII	9

ACCIÓN	NOTA
Conflict Desert Storm	7
Chaos Legion	8
Dead to Rights	8
El Señor de los Anillos: Las Dos Torres	8
ESDLA: El Retorno del Rey	9
Enter the Matrix	8
SOCOM	8
SOCOM II	9
Spider-Man	8
State of Emergency	7
The Simpsons: Hit and Run	8

INTELIGENCIA	NOTA
Commandos 2: Men of Courage	9
Los Sims	8
Los Sims Toman la Calle	9

PLATAFORMAS	NOTA
Crash Bandicoot: La Venganza de Cortex	8
Jak & Daxter	8
Jak II: El Renegado	10
Ratchet & Clank	8
Ratchet & Clank 2	9
Rayman 3	8
Sonic Heroes	8

AVENTURAS	NOTA
ESDLA: La Comunidad del Anillo	7
EyeToy: Play + Cámara	9
Final Fantasy X	10
Grand Theft Auto: Vice City	10
GTA III	9
Harry Potter y la Cámara Secreta	8
Hitman 2: Silent Assassin	9
Kingdom Hearts	9
Metal Gear Solid 2	10
Prince of Persia: Sands of Time	9
Prisoner Of War	8
Resident Evil Code: Veronica X	9
Silent Hill 2: Director's Cut	8
Silent Hill 3	8
The Getaway	9
Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad	8
True Crime Streets of L.A.	10

Ficción fotográfica realizada por los especialistas de Play2Manía. No busques este producto en las tiendas.

LA GUERRA DEL ANILLO EN COMPAÑÍA

El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey

EA Games / Acción / 29,95 €



Recreando la última película de la trilogía del Anillo, este trepidante beat'em up nos invita a recorrer los escenarios más impactantes del film mientras nos deshacemos de las hordas de Sauron a base de repartir mandobles a diestro y siniestro. Un desarrollo sencillo, pero que engancha gracias a su ritmo y, sobre todo, a su opción para dos jugadores simultáneos.

Fecha Salida: 16 Septiembre / Puntuación: 9

TUNING, VELOCIDAD Y MUCHO RITMO

Need for Speed Underground

EA Games / Velocidad / 29,95 €



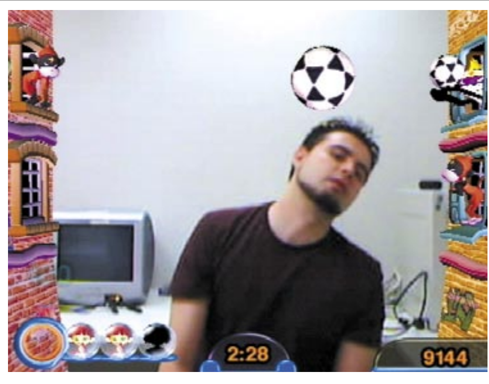
En las pasadas Navidades arrasó, convirtiéndose en una de las sorpresas de la temporada. Y es que la combinación de carreras urbanas, potentes modelos reales y tuning a tutiplén cautivó a todos los que ya estaban hartos de dar vueltas a un circuito. Su calidad gráfica, gran sensación de velocidad y actual precio hacen de él un imprescindible para apasionados del motor.

Fecha Salida: 16 Septiembre / Puntuación: 10

TECNOLOGÍA PUNTA AL SERVICIO DE LA DIVERSIÓN: MUÉVETE QUE TE VEO

EyeToy Play + Cámara

Sony / Habilidad / 39,95 €



Elegido unánimemete el producto más innovador del año, EyeToy supuso toda una revolución. Y es que no nos podéis negar que ver nuestra imagen incluida en los más curiosos minijuegos y jugar directamente con los movimientos de nuestro cuerpo es de lo más original y divertido. Pues ahora tienes la cámara y su primer juego a un precio irresistible.

Fecha Salida: 31 Agosto / Puntuación: 9

PLATAFORMAS EN CLAVE DE ACCIÓN Y CON LA LIBERTAD DE UN *GTA*

Jak II: El Renegado

Sony / Plataformas / 29,95 €



A caballo entra las plataformas, la aventura y la acción, *Jak II* es uno de los juegos más completos y variados del catálogo de PS2. Técnicamente impecable, nos ofrece una enorme libertad para movernos por una ciudad inmensa en la que nos esperan cientos de retos y misiones. Un juego tan grande como divertido y sorprendente.

Fecha Salida: 23 Agosto / Puntuación: 10

Sonic Heroes

Sega / Plataformas / 29,95 €



Este peculiar plataformas nos propone enfrentarnos a divertidas carreras por retorcidos escenarios plagados de trampas. Para superarlos contaremos con tres personajes de características diferentes.

Fecha Salida: 8 Octubre
Puntuación: 8

H.Potter y la cámara secreta

EA Games / Aventura / 29,95 €



El primer Potter de PS2 es una aventurilla sencilla pero divertida, que nos enfrenta a puzzles y minijuegos mientras recorremos una buena recreación de Hogwarts.

Fecha Salida: 16 Septiembre
Puntuación: 8

FIFA 2004

EA Sports / Deportivo / 29,95 €



Al ser la edición del año pasado ha perdido algo de encanto por no tener actualizadas las ligas ni las plantillas de los clubes. Eso sí, es un gran simulador a un precio golosón.

Fecha Salida: 16 Septiembre
Puntuación: 9

SSX 3

EA-Big / Deportivo / 29,95 €



Más espectacular que realista, este arcade de snowboard hará las delicias de los fans de los deportes de riesgo gracias a su excelente control, trepidante ritmo de juego y gran calidad técnica.

Fecha Salida: 16 Septiembre
Puntuación: 9

The Simpsons: Hit & Run

Vivendi / Acción / 29,95 €

Conducción, plataformas y acción para un arcade divertido y plagado de sorpresas que recrea magistralmente el humor, los personajes y situaciones de la serie. Es como un *GTA*, pero al estilo Simpsons.

Fecha Salida: 27 Agosto
Puntuación: 9

WRC 3

Sony / velocidad / 29,95 €



Una gran simulador de rally que cuenta con la licencia oficial... del año pasado. Si la más rabiosa actualidad no es una de tus prioridades, encontrarás un juego de control asequible, espectacular y divertido.

Fecha Salida: 25 Agosto
Puntuación: 9

CONVIÉRTETE EN EL NUEVO CAMPEÓN DEL MUNDO DE MOTOCICLISMO

Moto GP 3

Sony / Velocidad / 29,95 €



Tras un par de años demostrando que es el mejor juego de motociclismo para PS2, *Moto GP3* se estrena en serie Platinum ofreciendo a los amantes de las dos ruedas la posibilidad de vivir una gran recreación del mundial de los 500 c.c., con pilotos escuderías y circuitos reales (de hace dos años, claro). Si te gustan las motos, no te lo pienses.

Fecha Salida: Octubre / **Puntuación:** 9

LA GUERRA ES AHORA EN EL PACÍFICO

Medal of Honor Rising Sun

EA Games / Shoot'em up / 29,95 €



La saga *Medal of Honor* abandona el frente de Europa para arrastrarnos al Pacífico en plena II Guerra Mundial. Aquí las junglas son espesas y los japoneses aparecen de la nada... Eso sí, la idea es la misma de siempre: realismo en armas y situaciones, mucha acción 3D y un desarrollo variado y aventurero. Lástima que se haga corto pese a sus modos Online.

Fecha Salida: 16 Septiembre / **Puntuación:** 9

PARA VIVIR LA VIDA A TU MANERA

Los Sims Toman la Calle

EA Games / Estrategia / 29,95 €



Tras convertirse en un fenómeno de masas en PC y triunfar con su primera aparición en PS2, *Los Sims* volvieron a la carga con este nuevo simulador social que, además de permitirnos controlar todos los aspectos de la vida de nuestro sim (comida, casa, amigos, trabajo...), nos ofrecía nuevas y sorprendentes opciones, como acudir a casas de amigos, gimnasios o salas de fiesta. Si te apetece probar cosas nuevas, ésta es tu oportunidad.

Fecha Salida: 16 Septiembre / **Puntuación:** 9

MUCHO MÁS QUE DEPORTE DE RIESGO

Tony Hawk's Underground

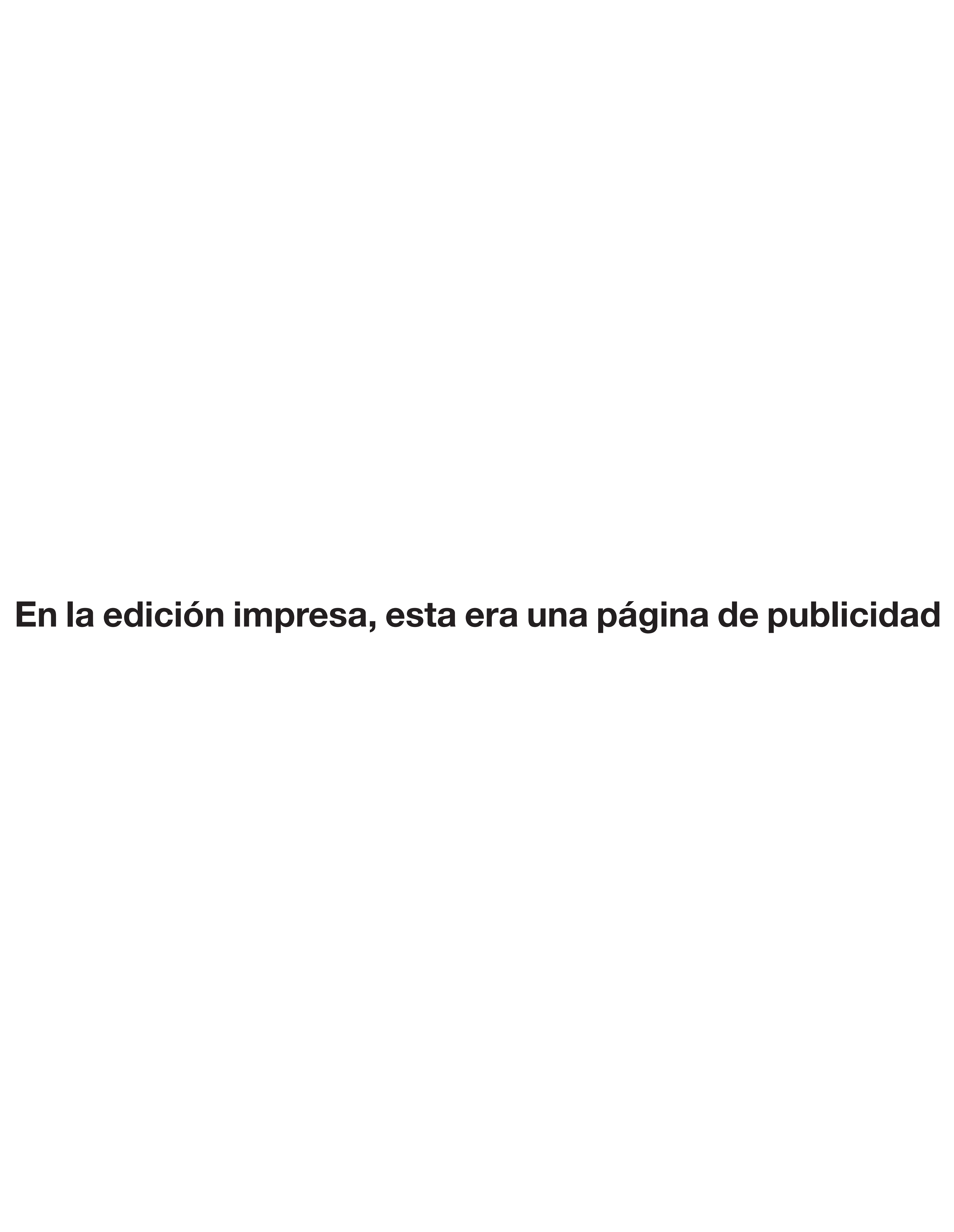
Activision / Deportivo / 29,95 €



Llevando su saga *Tony Hawk's* un paso más allá, los chicos de Activision se destaparon en año pasado con un simulador de skate que, además de cabriolas y piruetas, nos ofrecía una completa aventura en la que incluso podíamos bajarnos de la tabla para recorrer a pie sus enormes escenarios. Aunque no te gusten los deportes, deberías probarlo.

Fecha Salida: 19 Julio / **Puntuación:** 10




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Crash Nitro Kart

Vivendi / Velocidad / 29,95 €



Un simpático arcade en el que pilotamos karts sobre divertidos circuitos plagados de trampas y en los que además podemos usar armas contra los rivales. Lo mejor, correr cuatro a la vez. Para jugar en familia.

Fecha Salida: Octubre
Puntuación: 8

State of Emergency

Take 2 / Acción / 29,95 €



En una ciudad sumida en el caos, nuestro objetivo va más allá de sobrevivir y podemos liarnos a mamporros contra todo el que nos pase por delante. Un machacabotones pelín violento, eso sí.

Fecha Salida: 17 Septiembre
Puntuación: 8

Athens 2004

Sony / Deportivo / 29,95 €



Por este precio no te resistas a la tentación de sumar unos oros a tu medallero con el juego oficial de las Olimpiadas. Te esperan 25 pruebas en las que demostrar tu habilidad, ritmo, puntería, velocidad...

Fecha Salida: 20 septiembre
Puntuación: 8

DESCUBRE LA LUCHA MÁS MANGA

Dragon Ball Z Budokai 2

Bandai / Lucha / 29,95 €



Los fans de esta famosa serie de mangas y animes encontrarán un juego que refleja fielmente el ambiente Dragon Ball, basándose en lo que mejor saben hacer sus protagonistas: pelear. Un juego de lucha que ofrece 35 personajes de todas las etapas de la serie, perfectamente recreados tanto en su estética como en su estilo de combate. Además, presenta un montón de originales modos de juego.

Fecha Salida: 30 Agosto / **Puntuación:** 8

DIRIGE A TU EQUIPO A LA VICTORIA

SOCOM II: U.S. Navy Seals

Sony / Acción / 29,95 €



Si te atrae el juego Online, la acción con su toque táctico y siempre has querido saber qué se siente formando parte de un equipo de soldados de élite no busques más, éste es tu juego. Ya sea jugando solo o en la red, podrás usar un headset para comunicarte con tus compañeros y afrontar misiones de asalto y rescate en los más variopintos puntos del planeta. A este precio deberías probarlo si te atrae la acción táctica.

Fecha Salida: Diciembre / **Puntuación:** 9

LOS HÉROES GALÁCTICAS SE PIRRAN POR LA ACCIÓN Y LAS PLATAFORMAS

Ratchet & Clank 2

Sony / Plataformas / 29,95 €



Todos los que busquen un juego largo, entretenido y variado que además no sea demasiado difícil y te deje jugar horas y horas sin problemas, deberían tener una aventura de estos dos héroes espaciales. Además de mostrar un brillante apartado técnico y mucho humor, este plataformas es de esos juegos que entusiasma a todo tipo de públicos.

Fecha Salida: 18 Agosto / **Puntuación:** 9

EL BRAZO DURO DE LA LEY

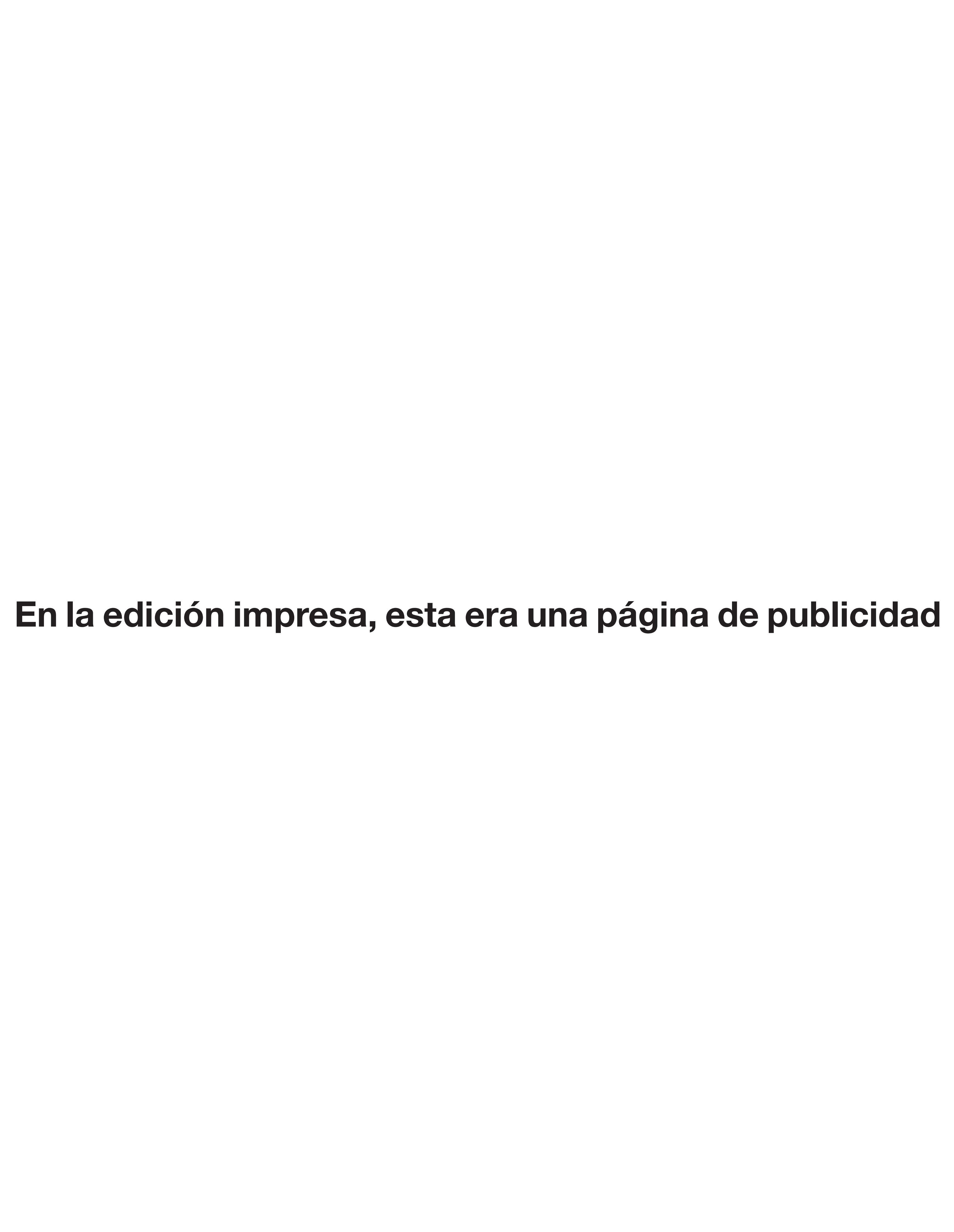
True Crime Streets of L.A.

Activision / Aventura / 29,95 €



Si te gustan las aventuras variadas y cargadas de acción este juego deberías estar en tu lista de compras. Encarnando a un duro policía debes recorrer la ciudad deteniendo maleantes, conduciendo vehículos, disparando, peleando y hasta entrenando para mejorar tus rudas habilidades. Esun juego en la línea de los *GTA*, pero más realista y con un acabado gráfico más sorprendente... aunque no sea tan largo.

Fecha Salida: 19 Agosto / **Puntuación:** 10


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3+ Compañía **Konami** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Pro Evolution Soccer 4

Fútbol realista y con "licencia" para emocionar



Entre las novedades que veréis en el terreno de juego hay nuevas animaciones y movimientos y, además, se ha mejorado





La temporada de fútbol en PS2 no está "completa" sin *PES* y la nueva edición de la saga ya está aquí para ofrecer un fútbol aún más completo y apasionante. ¿Será el *PES* definitivo?

Un año más, la serie *Pro Evolution Soccer* vuelve para gozo y deleite de todos los amantes del fútbol en consola. Y para esta cuarta entrega, los chicos de Konami no se han conformado con ofrecernos el sistema de juego más realista y profundo, sino que además han conseguido unas cuantas licencias de renombre que sin duda van a ser muy bien recibidas por los amantes de la serie.

La primera sorpresa está en la carátula del juego, con los futbolistas Francesco Totti y Thierry Henry prestando su imagen al juego junto al conocido árbitro Pier Luigi Collina.

LA PRESENCIA DE ESTAS ESTRELLAS son el mejor aperitivo de lo que nos espera dentro: nada menos que la licencia de las Ligas italiana, holandesa y... ¡la española! Vamos que, por primera vez en la serie, vamos a disfrutar de todos los equipos de nuestra Liga con sus nombres y equipaciones reales, aunque sus plantillas no estén del todo actualizadas...

Además el número de clubes se ha incrementado. Ahora hay un total de 136, más del doble que en *PES3*, aunque sólo los equipos italianos, españoles y holandeses son reales. Y a todo esto hay que unir las 57 selec-



Con la licencia de la Liga española

La novedad más esperada de esta edición es la presencia de la Liga española, junto a la holandesa y la italiana. Esto quiere decir que no solo estarán todos los equipos de Primera División, incluso los recién ascendidos, si no que además vamos a encontrarlos con sus nombres y equipaciones reales. Eso sí, las



Los 20 equipos de la Liga están con sus nombres reales, equipaciones y patrocinadores. Un lujo para la serie.



En total hay 136 clubes disponibles en *PES4*, pero sólo están licenciados los españoles, italianos y holandeses.



Pro Evolution Soccer 4 mantiene y mejora su realista y exigente sistema de juego y ahora además nos ofrece algunas licencias, como la de nuestra Liga.



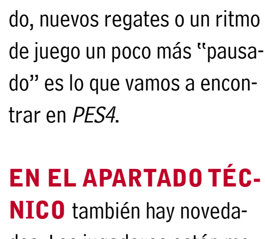
El apartado gráfico también ha mejorado y eso repercute en la mejora de la ambientación. Aquí está Raúl besando el anillo como siempre cuando marca.





ciones nacionales, una cifra más que suficiente.

En cuanto a modos de juego, además de una Liga Máster más profunda y un modo Entrenamiento más completo, vamos a encontrar un buen número de Ligas y Copas, pero con una sorpresa: podremos disputar la Liga española. El abanico de modos de juego es realmente convincente, y eso que un año más volvemos a quedarnos con las ganas de poder jugar Online.



Pero pese a todas estas novedades, la verdadera "estrella" de *PES4* sigue siendo su gran sistema de juego, el más realista y satisfactorio. Como siempre, los chicos de Konami han partido del sistema de juego ya clásico en la serie y lo han pulido y perfeccionado con nuevos detalles. Mejoras en las jugadas a balón parado, nuevos regates o un ritmo de juego un poco más "pausado" es lo que vamos a encontrar en *PES4*.

EN EL APARTADO TÉCNICO también hay novedades. Los jugadores están mejor modelados y animados que nunca, y si además nos fijamos en los equipos con licencia encontraremos un realismo visual inédito en la serie. Y puestos a mejorar, el apartado sonoro cuenta ahora con la presencia de los comentaristas Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano, que trabajaron en Estudio Estadio y lo hacen algo mejor que hasta ahora. Sólo alguna ralentización aislada en algunos barullos oscurecen un poco el apartado técnico.

En fin, que *PES4* pasará a la historia por ser el primero en lucir la licencia de nuestra Liga. Por ello, y por su excelente sistema de juego, la nueva entrega de *PES* debe estar en tu estantería si te consideras un verdadero fan del fútbol.

Con su depurado sistema de juego y la llegada de algunas licencias, PES4 enamorará a los fanáticos de la serie.



El árbitro ha mejorado. Participa más y ahora le veremos durante el partido.



Los nuevos comentaristas mejoran bastante la labor de los anteriores.

La nueva Liga Máster

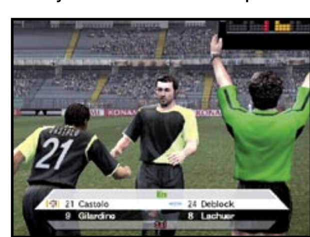
Otra de las sorpresas es la nueva Liga Máster. Además de más profunda, ahora nos permite empezar con nuestro club favorito, crearlo de la nada o una opción mixta. Es el mejor modo para 1 jugador.



Si elegimos crear nuestro equipo, hay que editar el uniforme, la bandera, etc., etc.



En cualquiera de las 3 opciones hay que fichar y ofrece un buscador más potente.



Con los partidos los jugadores reciben experiencia. Por eso hay que "rotarlos".



Una buena actuación en todos los frentes te llevará a levantar más de una copa...



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-8**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (803 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 8 **Diversión** 10 **Duración** 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Su depurado sistema de juego y todas las novedades: licencias, comentaristas...

↓ Esperemos que la edición del año que viene traiga más licencias y por fin partidos Online.

Un simulador de fútbol tan realista y profundo como siempre y con novedades que le hacen aún más imprescindible. No te lo pierdas. **9**

12+ Compañía **Electronic Arts** | Género **Rol** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

ESDLA: La Tercera Edad

El rol por turnos conquista la Tierra Media

¿Creías conocer toda la historia de "El Señor de los Anillos"? Pues aún te faltan por descubrir las peripecias de 6 héroes que lucharon contra las huestes de Sauron con el rol como arma.



Los héroes de *La Tercera Edad* ayudan a los "protas" de las películas en batallas cruciales. En ellas también controlamos a Aragorn, Gandalf, Legolas...





Escenarios como Moria o el Abismo de Helm sorprenden por su fidelidad total a los filmes y demuestran la sobresaliente calidad gráfica que exhibe el juego.

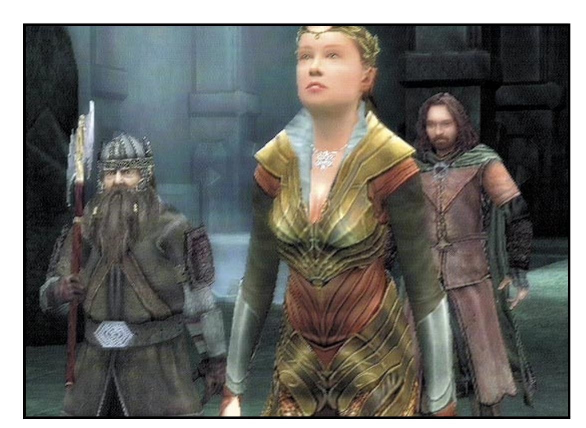


Aunque los combates "saltan" aleatoriamente mientras exploramos y casi todos los escenarios están vacíos, en las batallas más colosales vemos a los enemigos.

El universo de "El Señor de los Anillos" es un marco insuperable para ambientar un videojuego de rol. Por ello, tras los dos juegos de acción basados en la trilogía cinematográfica, EA nos trae una aventura de rol por turnos en la que revivimos la guerra contra Sauron desde una nueva perspectiva: la de un desconocido grupo de héroes que sigue los pasos de la Compañía del Anillo.

EL PRINCIPAL PROTAGONISTA de la aventura es Berethor, un guerrero de Gondor que, a lo largo de los nueve capítulos del juego, irá reclutando a otros cinco personajes (tres humanos, un enano y una elfa). En un viaje que abarca toda la trilogía, exploramos escenarios como Moria, Rohan, Helm u Osgiliath, siguiendo la acción en tercera persona y viendo a uno solo de nuestros héroes en pantalla.

Las misiones a realizar son sencillas (llegar a determinadas zonas, buscar objetos...) y en cualquier momento pueden sorprendernos los frecuentes combates aleatorios, que son el alma del juego. Tres miembros de nuestro grupo aparecen enfrentados a los enemigos y comienza una lucha por turnos en la que disponemos de todo tipo de ataques físicos, magias ofensivas o defensivas e incluso invocaciones. La estrategia la


Nuestra misión en el juego es seguir a la Compañía del Anillo con otros héroes. Idrial la elfa, Elegost el montaraz o Hadhod el enano son 3 de ellos.



El elemento principal de la aventura son los combates por turnos, en los que nuestros héroes disponen de gran cantidad de ataques y magias.





desarrollamos en función de una barra que indica el orden de ataque de cada personaje, y las muchas habilidades de cada héroe garantizan la profundidad de los combates. Estas batallas y la mejora de los personajes con los puntos de experiencia y equipándolos con armas, son los elementos fundamentales de las 40 horas de juego que ofrece *La Tercera Edad*. Y es que nos encontramos con un RPG muy simple y directo, que carece del componente aventurero habitual en el género, ya que casi todos los escenarios aparecen vacíos y sin personajes con los que hablar y tampoco hay tareas secundarias.

EL GRAN ATRACTIVO DE LA TERCERA EDAD es sin duda su extraordinaria ambientación. Recorrer escenarios de enorme belleza y detalle como el Abismo de Helm o las Minas de Moria, enfrentarnos a los impresionantes enemigos de las películas y disfrutar de la genial banda sonora de la trilogía es una experiencia alucinante. Y lo mejor llega en momentos como la lucha de Gandalf contra el Balrog o en la batalla de Helm, en los que nuestros personajes se unen a los grandes héroes de la trilogía (a los que también manejamos), formando un equipo invencible que lucha por el destino de la Tierra Media.

Volver a vivir la Guerra del Anillo con nuevos héroes es la oferta de este juego rol centrado en el combate

Esta sobresaliente representación del universo de "El Señor de los Anillos" compensa con creces la escasa variedad del desarrollo y nos mantiene pegados al mando.

Y es que, aunque no estamos ni ante el más completo ni el mejor juego de rol, la oferta de volver a la Tierra Media para librar los más espectaculares combates sin duda merece mucho la pena.

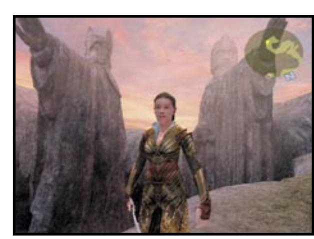
Héroes a tu medida

La Tercera Edad destaca por las muchas posibilidades de personalizar a los personajes, mejorándolos con los puntos de experiencia y equipándolos con protecciones y armas que además modifican su aspecto.


Repartimos a nuestro gusto los puntos de experiencia entre las diversas habilidades.


Además, podemos indicar qué nueva técnica queremos que aprenda el héroe.


Hay cientos de armas y protecciones para equipar a cada uno de los personajes.


El aspecto de los héroes cambia con cada arma o equipación que les colocamos.

Conviértete en general del ejército de Sauron

El extra más interesante de *La Tercera Edad* es el modo Malvado. Al finalizar cada uno de los capítulos se desbloquean una serie de combates en los que manejamos a monstruos de las huestes de Sauron, como orcos, trolls y hasta el mismísimo Balrog. Nuestros enemigos son los protagonistas del juego y, al vencerlos, conseguimos poderosas armas para la aventura principal.



En este modo nos enfrentamos a los héroes del juego.



Orcos, trolls, el Balrog... manejamos a todos los malos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**



DUAL SHOCK 2 | M.CARD (111 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 9 **Sonido 10** **Diversión 7**
Duración 9 **Calidad/Precio 8**

↑ Revivir la trilogía desde otra perspectiva y con una ambientación insuperable.

↓ Apuesta tan directamente por el combate que olvida el ingrediente aventurero.

Un juego de rol centrado en el combate que, a pesar de ser poco variado, cautiva por su recreación perfecta del universo de Tolkien.



12+ Compañía **Empire** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

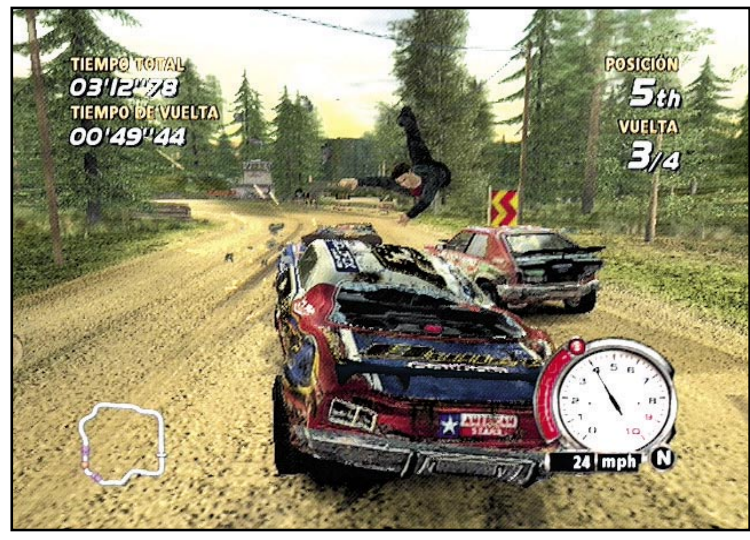
Flat Out

Las carreras más destructivas

¿Quién dijo juego limpio? En estas carreras todo está permitido para llegar el primero a la meta y convertir los coches de tus rivales en chatarras sobre ruedas.

Si estás harto de juegos de velocidad en los que los coches no se deforman o hay que seguir estrictas reglas, apúntate a las salvajes competiciones de *Flat Out* y seguro que no saldrás decepcionado. Y es que las carreras de este arcade destacan por la gran velocidad a la que se corre y por las espectaculares deformaciones que sufren los coches a medida que chocamos. Y no sólo eso, además los circuitos son altamente interactivos y están repletos de objetos con los que podemos chocar para provocar el caos circulatorio entre el resto de participantes, creando de esta manera carreras muy emocionantes y adictivas. Además, a estas típicas competiciones de velocidad se suman variadas pruebas en las que tenemos que destruir por completo los vehículos de nuestros rivales, superar diferentes saltos, etc.

EN CUANTO A LOS GRÁFICOS, sin ser una maravilla de la técnica, cumplen su cometido, al igual que la cañera banda sonora en la que participan grupos tan conocidos como Killer Barbies. Lo único que no nos convence del todo es el sistema de control, ya que los coches tienden a derrapar en exceso; así como unos escenarios con demasiado parecido entre sí. Sin embargo ello no es impedimento para asegurar que *Flat Out* es un juego altamente entretenido y con un interesante punto de originalidad para lo que se estila en el género de la velocidad.



El espectáculo está asegurado con las colisiones y la posibilidad de destruir elementos del escenario.







A medida que chocamos contra los competidores, nuestro vehículo va perdiendo piezas y deformándose.

Piloto para todo

Además de las carreras típicas, podemos jugar sencillos y originales minijuegos para conseguir diversos extras. Estos subjuegos van desde lanzar a nuestro piloto contra una diana gigante a correr en un circuito cerrado intentando destruir los vehículos de nuestros rivales. Sin duda, una opción muy divertida y que añade variedad al juego.


Algunos minijuegos son tan originales como practicar con nuestro piloto un salvaje salto de longitud.


Los minijuegos pueden jugarse entre cuatro amigos y las carreras a pantalla partida con otro jugador.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-2**



Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

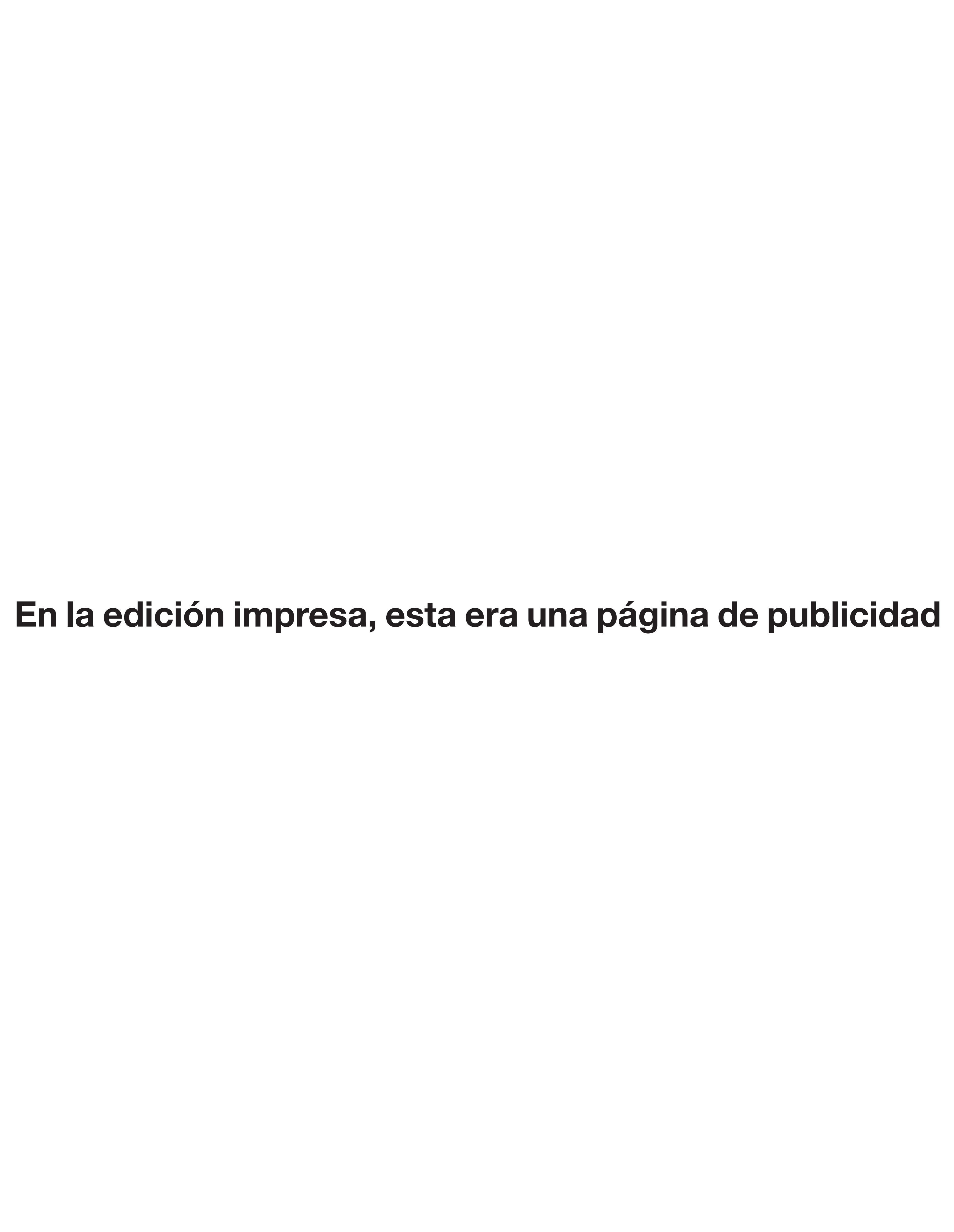


↑ El espectáculo que brinda la destrucción de coches y escenarios y sus originales pruebas.

↓ Los coches tienden a derrapar demasiado y los escenarios son muy parecidos entre sí.

Si eres de los que gustan del lado más salvaje y desenfadado de la velocidad, las espectaculares carreras de este arcade te atraparán.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

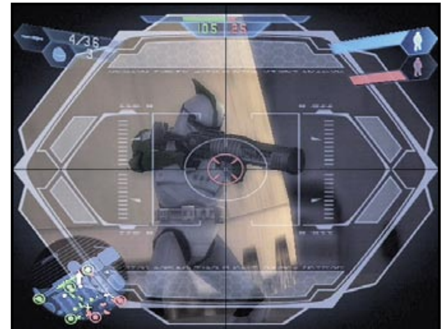
12+ Compañía **LucasArts** | Género **Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Star Wars Battlefront

¡¡¡Esto sí que es La guerra de las Galaxias!!!



En cada escenario debemos dominar los puntos de control o acabar con las tropas enemigas (el indicador superior muestra cuántos soldados quedan). Si nuestro soldado cae podremos cambiar de unidad mientras queden soldados en nuestro bando...



Si siempre has soñado con pilotar un Tie Fighter, luchar al lado de los Rebeldes o acabar con el Ejército Droide prepárate, porque vas a poder hacerlo desde primera línea de fuego.

Tras la edición en DVD de la primera trilogía de "Star Wars" y el próximo estreno de "Episodio III", seguro que tienes unas ganas locas de revivir las batallas de esta extraordinaria saga galáctica. Pues este juego de acción basado en las seis películas te lo pone en bandeja.

En *Star Wars Battlefront* están representadas las cuatro facciones de la saga (las fuerzas Rebeldes, las tropas del Imperio, los soldados clon y el ejército droide), así como los escenarios de las principales batallas, como Endor, Hoth o Geonosis. En estos y otros lugares protagonizaremos, junto a decenas de soldados controlados por la consola, espectaculares contiendas en las que el objetivo es acabar con todas las tropas enemigas o dominar todas sus bases o puntos de control.

AUNQUE LA MECÁNICA DE JUEGO es sencilla, el elevado número de tropas en combate, la posibilidad de elegir entre cinco unidades distintas por bando, contar con varias armas y habilidades distintas o tener la oportunidad de pilotar un



Y si juegas solo a la "Fuerza"...

Aunque *SWB* está muy orientado al juego Online, no te preocupes si no tienes Internet, porque son muchas las opciones para un solo jugador. Así, el modo Campaña Histórica recrea las batallas vistas en las pelis, mientras que en Conquista Galáctica tenemos que ir dominando una serie de planetas que, una vez conquistados, nos otorgarán ayudas.



En el modo Conquista Galáctica, los ejército cuentan con diversas ayudas, como la del propio Darth Vader.



Tanto el modo Campaña Histórica como Conquista Galáctica permiten una divertida opción cooperativa.



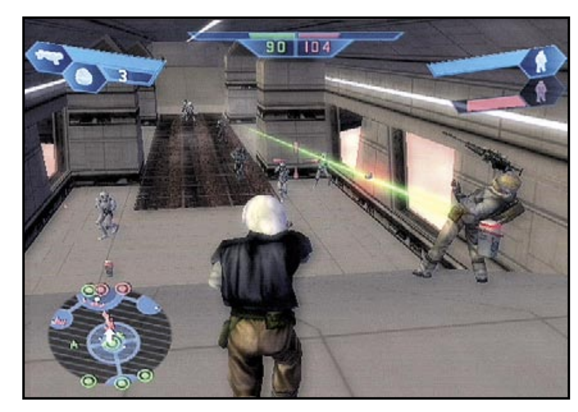


Vive las batallas más emocionantes de *Star Wars* gracias a este juego de acción, en el que manejamos personajes, vehículos y naves de las 6 "pelis".



Aunque el juego cuenta con varios modos para un solo jugador, la esencia de *Star Wars Battlefront* es su divertido modo Online para 16 jugadores.





sinfín de monturas y naves (incluso un AT-AT o un X-Wing), convierten cada batalla en una experiencia única. Además, podemos disfrutar de todos estos combates en diversos modos de juego, como Batalla Rápida, Conquista Galáctica (donde debemos dominar planetas) o Campaña Histórica (donde se desarrollan las principales batallas de las pelis). Pero *SWB* es un título pensado principalmente para disfrutar Online, donde pueden competir dos equipos de 8 jugadores. Y es que no hay palabras para describir las cotas de "vicio" que proporcionan los piques Online, pese a que hay algo de "Lag" (retraso de información).

LOS GRÁFICOS ESTÁN A LA ALTURA de tan espectacular desarrollo: naves y personajes muy trabajados, buenas animaciones y amplios escenarios sin ralentizaciones aunque la pantalla esté plagada de personajes. Un derroche gráfico que ha sabido captar toda la magia "Star Wars" y que podemos disfrutar desde el primer momento gracias a su sencillo e intuitivo sistema de control.

Star Wars: Battlefront ha sabido captar en sus trepidantes batallas todo el encanto de la saga espacial.

Mención aparte merece el sensacional apartado sonoro, que nos regala los oídos con los efectos de sonido clásicos de las películas y la impagable banda sonora de John Williams. La única pega de este sólido conjunto es la nula diversidad de objetivos en las misiones, ya que todas son del tipo Conquista, aunque este defecto queda en un segundo plano gracias a la trepidante acción que ofrece. Por eso, si eres un apasionado del universo ideado por Lucas o del juego Online, no deberías perderte por nada de la "galaxia" uno de los juegos que mejor recrean la famosa saga galáctica.



Además de tropas terrestres, disponemos de muchos vehículos y naves.

En todo momento, podemos dar sencillas órdenes a las tropas más cercanas.

¿A qué bando perteneces?

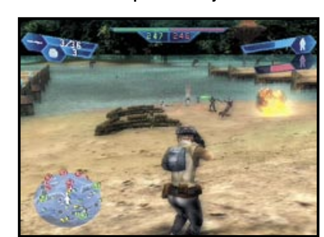
Cada uno de los cuatro ejércitos tiene un punto fuerte que debemos aprovechar para lograr la victoria. Por supuesto, también es decisivo elegir correctamente la unidad en cada momento del combate.



El Ejército Clon destaca por su equilibrio entre poder de disparo y movilidad.



Las fuerzas del Imperio tienen en la gran velocidad de disparo su mejor baza.



La versatilidad de los rebeldes es una gran ventaja en batallas comprometidas.



Los robots del Ejército Droide cuentan con un gran poder de destrucción.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** — Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** — Jugadores: **1-16**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (126 Kb) · TARJETA ETHERNET · HEADSET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ La magnífica ambientación, el modo Online, los gráficos, el sistema de control...

↓ Las misiones carecen de variedad de objetivos, ya que todas son de tipo Conquista.

Sus espectaculares batallas le convierten en un objeto de deseo para cualquier fan de "Star Wars" o del juego Online en general.



Compañía **Codemasters** | Género **Simulador de velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

TOCA Race Driver 2

Siente el placer de la conducción más realista



Todos los corredores actúan de manera muy realista gracias a su lograda Inteligencia Artificial. Este aspecto, unido a una apabullante sensación de velocidad y a un control exquisito, logra que las carreras sean emocionantes de principio a fin.





Para sentir las emociones de la conducción tienes dos opciones: o comprarte un coche o por menos dinero sumergirte en el realismo al volante de *TOCA Race Driver 2.*

Tras una mejorable primera parte y el éxito de esta segunda entrega en otras plataformas, como PC o Xbox, la saga *TOCA* vuelve a PS2 con aires renovados para abrirse hueco entre la élite de la velocidad e incluso competir de igual a igual con el propio *Gran Turismo 3*. ¿Las razones? Vamos a verlas...

FIEL AL ESPÍRITU DE LA SAGA, *TRD2* apuesta por un enfoque de la velocidad tremendamente realista y cuidado gracias a un preciso control que responde a las mil maravillas, una magnífica Inteligencia Artificial de los pilotos rivales (que harán todo lo posible por adelantarnos sin poner en peligro sus vehículos), la tremenda sensación de velocidad y, sobre todo, por una lograda física en el comportamiento de los coches, aspectos en los que incluso llega a superar al mismísimo *Gran Turismo 3*.

Todas estas virtudes se plasman además en sus numerosos y variados modos de juego, entre los que destaca por méritos propios "Carrera", donde asumimos el papel de un joven piloto al que debemos llevar a lo más alto del "mundillo" del motor. Su historia se desarrolla por medio de logradas escenas de vídeo, que se intercalan entre las carreras. Y hablando de las competiciones, *TRD2* brilla por la enorme variedad de disciplinas que ofrece: carreras de camiones, tramos de rallies, pruebas con rápidos monoplazas... y tienen lugar en un total de 52 circuitos reales, entre los que se encuentra Cataluña, circuito exclusivo de PS2.

Pero lo que es mejor, en cada prueba podremos elegir entre varios vehículos hasta desbloquear los más de 35 modelos reales disponibles, pertenecientes a marcas tan conocidas como

Demuéstrales quién es el mejor piloto

Si lo tuyo es jugar en compañía, *TOCA Race Driver 2* lo tiene todo para que lo pases en grande. Por una parte presenta un modo Multijugador a pantalla partida para dos jugadores y por otro lado está el completo modo Online para disputar carreras con otros 7 pilotos. En ambos casos seguiremos disfrutando de una increíble sensación de velocidad.



Incluso en el juego a pantalla partida mantiene intacta toda la sensación de velocidad y fluidez.



El sensacional modo Online permite frenéticos enfrentamientos entre 8 corredores.





TOCA Race Driver 2 ofrece la conducción más realista gracias a una conseguida física de los vehículos y una lograda sensación de velocidad.



Los más de 35 modelos que podemos pilotar son reales, pertenecientes a marcas tan prestigiosas como Aston Martin o Mercedes Benz.



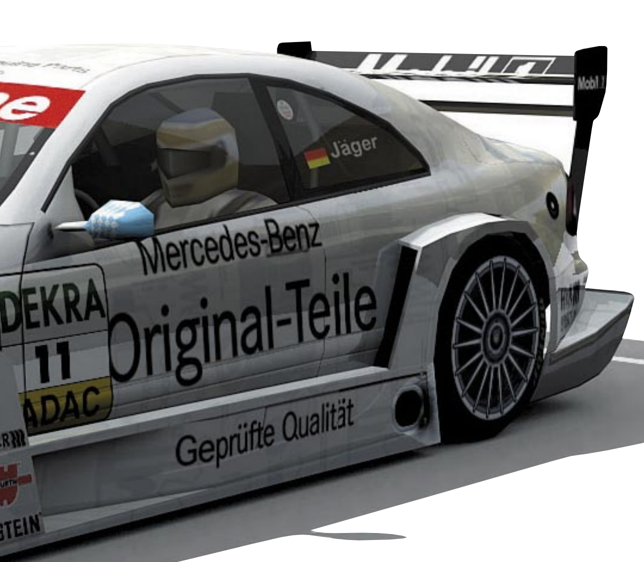


Aston Martin o Jaguar. El control de todos ellos es tan distinto que disputar una misma carrera con cada uno de de los modelos nos obliga a adoptar diferentes estilos de conducción, más o menos agresivos, teniendo en cuenta características esenciales del vehículo, como la aceleración, el agarre o el peso. Gracias a este detalle cada nueva carrera en la que participamos nos obliga a cambiar el "chip", evitando al mismo tiempo que el juego caiga en la monotonía. Pero es que aún hay más...

EN SU AFÁN DE SER UN SIMULADOR realista, debemos evitar conducir de forma temeraria, ya que las colisiones, aparte de provocar creíbles deformaciones, implican daños en la mecánica del vehículo y alteran su comportamiento. Así, todos estos detalles juntos consiguen que el juego sea de lo más emocionante, aún siendo un simulador puro.

Sus emocionantes carreras y una conducción realista hacen de TRD2 un fuera de serie de la velocidad.

En la misma línea de calidad está el apartado técnico, en el que nos esperan logrados efectos de luz y unos realistas reflejos en tiempo real. Además, la suavidad con la que fluye el entorno gráfico, aún con muchos coches en pantalla, ya es digno de elogio. Sin embargo, también tiene algunos "defectillos", como un par de coches y escenarios poco detallados. A esto se une el único "pero" jugable: la linealidad del modo Carrera, ya que las victorias apenas nos abren distintas variables. Pero estos defectillos no estropean la solidez del juego en todos los aspectos. Si te gusta la velocidad alucinarás...





El cuidado apartado gráfico ayuda a meternos de lleno en las carreras.

Un piloto todoterreno

Cada prueba impone el tipo de vehículo a utilizar, por lo que debemos ajustar nuestra conducción a las características de cada coche: no es lo mismo pilotar un potente camión que un rápido coche deportivo.



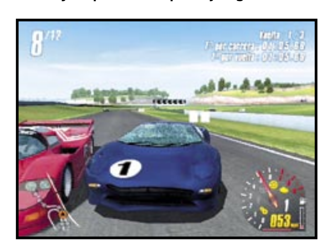
La enorme potencia de los camiones exige una conducción de lo más ajustada.



La velocidad es el peor enemigo en el manejo de los agresivos deportivos.



Las curvas cerradas en los trazados de rally requieren un pilotaje agresivo.



La fragilidad de algunos coches aconseja el uso constante de los frenos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-8**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1083 Kb) · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido 9** **Diversión 9**
Duración 9 **Calidad/Precio 9**

↑ El realismo, tanto en la física de los vehículos como en el sistema de conducción.

↓ Algunos escenarios son algo sosetes y ciertos vehículos no tienen mucho detalle.

Una joya de la simulación automovilística, que destaca por sus emocionantes carreras y gran realismo en la conducción. **9**

3+ Compañía **EA Sports** | Género **Estrategia deportiva** | Precio **49,95 € (8.310 ptas.)**

Total Club Manager 2005

El destino de tu equipo favorito está en tus manos

Con la reciente dimisión de Camacho, ha quedado claro que ser entrenador no es una tarea fácil... ¿Te atreves a asumir tú ese reto y además convertirte en presidente?





Si tu sueño siempre ha sido dirigir los destinos del equipo de tus amores, prepárate porque *Total Club Manager 2005* te va a meter en la piel del "presidente-entrenador" del club de fútbol que tú elijas.

Están presentes la ligas más importantes con sus divisiones inferiores (incluyendo la Primera y Segunda españolas), hasta completar la mareante cifra de 702 clubes, todos ellos reales y actualizados hasta el último detalle. Dominaremos todas las áreas relacionadas con el club, desde la pizarra (con multitud de opciones estratégicas y la nueva opción de crear y guardar 10 tácticas personalizadas para poder cambiarla rápidamente según la situación) hasta los despachos. Podremos tomar todo tipo de decisiones, desde las más básicas (fichajes o patrocinadores, por ejemplo) hasta otras más complejas (como levantar nuevas instalaciones tipo internados para las categorías inferiores). Incluso nos harán entrevistas y lo que digamos puede afectar o no a la moral de nuestros jugadores.

A LA HORA DE DISPUTAR LOS PARTIDOS, nos encontramos con una interesante novedad, el "Banquillo Interactivo". Con él podemos observar los alucinantes partidos en 3D, a la vez que visualizamos toda la información en tiempo real de nuestro equipo y del rival: cansancio, rendimiento individual, estadísticas... Y cómo no, también podremos dar todo tipo de órdenes a los jugadores (mantener la posesión, perder tiempo...). Además, gracias a la opción "Fútbol Fusión", podemos "conectarlo" a *FIFA 2005* y jugar los partidos en él. Si te gusta la estrategia deportiva no lo dudes, con *TCM 2005* vas a disfrutar de lo lindo.



En *TCM 2005* vamos a dirigir todos los aspectos de nuestro club favorito, desde el banquillo hasta los despachos. Tenemos para elegir un total de 702 equipos, todos ellos reales y actualizados a tope.



Durante el partido, los jugadores actúan según sus atributos, su forma física, su moral... Además, podemos darles variadas órdenes e incluso jugarlo nosotros mismos en *FIFA 2005* gracias a la opción "Fútbol Fusión".

¡A la orden, "mister"!

Además de las decisiones de "despacho", *TCM 2005* pone a tu alcance todos los recursos de un entrenador profesional. Hay que crearse un perfil antes de comenzar (asignando puntos a las habilidades como técnico que quieras) y luego "aplicarse" tanto dentro y fuera del campo. De nuestras decisiones depende el éxito o fracaso del equipo.



Antes de empezar, tenemos que asignarnos puntos en habilidades como motivación o idiomas extranjeros.



Durante los partidos podemos apreciar si nuestra labor como técnico es acertada o no y corregirla.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

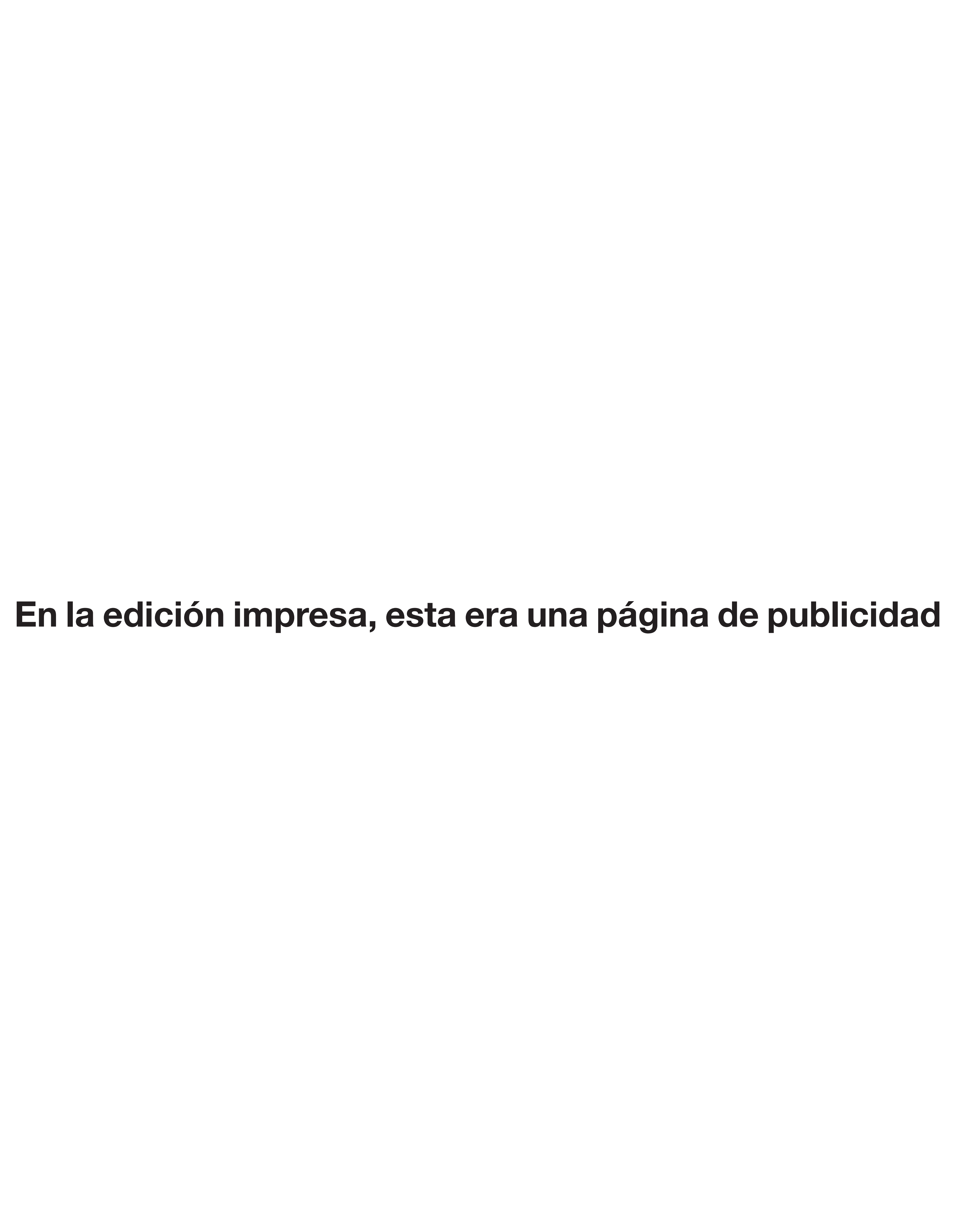
DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1984 Kb) · MULTITAP ✗ · VOLANTE ✗ · TECLADO ✗ · RATÓN ✗

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 8
Duración 9 · Calidad/Precio 8

↑ Las mejoras, el grado de detalle y la opción de "conectarlo" a *FIFA 2005* con "Fútbol Fusión".

↓ No tiene tantas opciones como la versión de PC y falta la Segunda División B española.

Un simulador de mánager realmente completo y actualizado hasta el más mínimo detalle. Si te gustan estos juegos, éste te va a encantar. **8**

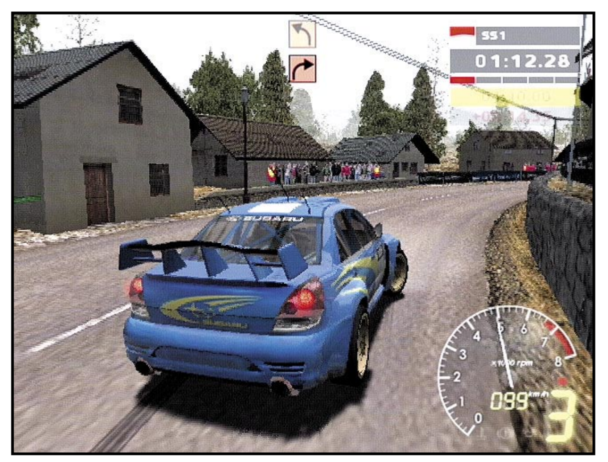

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3 Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)**

WRC 4

Comienza la temporada oficial de rally

Si la ilusión de tu vida siempre ha sido conseguir la victoria en el Campeonato del Mundo de Rally, ahora tienes una gran oportunidad gracias a este espectacular y completo simulador.



Gráficamente es sublime. Tanto el modelado de los coches como los fotorrealistas escenarios os dejarán sin duda con la boca abierta. Son los mejores de la serie.



A la hora de conducir, el control vuelve a ser asequible y los coches siguen pesando poco. Menos mal que podemos arreglar los daños en las áreas de servicio...



WRC4 ofrece 5 tipos de vista diferentes, 3 interiores y 2 dos exteriores. La vista desde la cabina cuando llueve o nieva es realmente impresionante.



Sony y Evolution Studios vuelven a presentarnos una entrega más de su exitosa serie de simuladores de rally. Para esta edición nos han preparado un juego casi "redondo", con mejoras tanto en el apartado gráfico como en el sistema de control y que además incluye nuevas modalidades de juego, como el cada vez más necesario modo Online. El resultado es, sin duda, el mejor *WRC* de toda la saga y en el que, por supuesto, sigue brillando con luz propia la licencia oficial del campeonato, que nos ofrece elevadas cotas de realismo.

GRACIAS A LA LICENCIA OFICIAL, el juego incluye todos los rallies, equipos, coches y pilotos de la presente temporada 2004, sin olvidarse de "nuestro" Carlos Sainz con su Citroën Xsara. Su coche tiene un puesto de honor en la lista de 20 modelos disponibles, que en esta ocasión se encuadran en 4 categorías distintas. Eligiendo cualquiera de ellos vamos a poder disputar el Campeonato del Mundo, con 16 rallies repartidos por los 5 continentes. Esto nos deja la friolera de unas 100 etapas de dura lucha contra el cronómetro, en las que nos encontraremos con todo tipo de superficies: asfalto, gravilla, barro, nieve... En dichas etapas, además de gran destreza al volante, tenemos que saber elegir los componentes para nuestro coche que mejor



World Rally Championship 4 vuelve a destaparse como un simulador de rally asequible para casi todos los públicos y con todo el realismo que le otorga la licencia oficial de la FIA (coches y pilotos reales, etc.).



En nuestro camino competiremos contra el cronómetro a lo largo de 16 rallies, que nos llevarán a los 5 continentes. Cada uno de ellos tiene sus particularidades y superficies (asfalto, nieve, lluvia, gravilla...).





se adapten a cada tramo, así como reparar los daños en las áreas de servicio.

A LA HORA DE COGER EL VOLANTE, seguimos encontrando un control asequible, que hace de *WRC4* un simulador apto para todos. Puede que echemos en falta más peso en los coches, pero es un fallo leve al que te acabas acostumbrando.

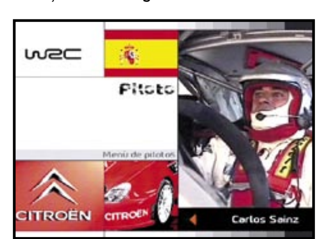
Pero en lo que *WRC4* anda sobrado es en apartado gráfico. El modelado de los diferentes coches es exquisito y se dañan y ensucian con un realismo envidiable. Y si los coches molan, con los escenarios os vais a quedar boquiabiertos. Más fotorrealistas y profundos que nunca, son posiblemente los mejores que se han visto en un juego de rally hasta la fecha. El único punto que oscurece la parcela gráfica es el leve "popping" que aparece en momentos puntuales.

Completo, oficial, con alternativas de juego y gráficamente impresionante. WRC4 es la mejor entrega de la serie.

Los nuevos modos de juego (como los rallies Online o retos específicos, como triunfar sin dañar el coche o sin la ayuda del copiloto) son la guinda para un juego que no te puedes perder a poco que te guste el rally.

Con el encanto de la licencia

WRC4 vuelve a aprovechar perfectamente la licencia oficial de la FIA, lo que le asegura tener todos los rallies, pilotos y coches de la temporada. Incluso tiene modelos nunca vistos, como el Peugeot 307 WRC.



Por supuesto, el español Carlos Sainz sigue estando en la "nómina" de pilotos de *WRC*.



WRC4 tiene todos los rallies de este año, incluso los nuevos, en México y Japón.

Otras formas de disfrutar del mejor rally

Además del Campeonato, *WRC4* nos ofrece otras propuestas para vivir el rally. Para empezar, tenemos retos "sueltos" (como conducir sin copiloto) o etapas especiales contra otro coche. También podemos jugar "cara a cara" con un amigo y correr rallies Online para 4 jugadores (viendo el "fantasma" de sus coches). Una oferta a tener en cuenta, ¿verdad?



En las Especiales competimos físicamente contra otro.



2 jugadores compiten a pantalla partida y 4 alternativos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-4**



Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Su alucinante apartado gráfico, el realismo que da la licencia, los nuevos modos de juego...

↓ Los coches "pesan" poco y su asequible control puede no convencer a los más puristas.

Un simulador de rally espectacular, completo y asequible para todos. Y además ahora es Online. Si te gusta esta especialidad, no lo dejes escapar. **9**

12+ Compañía **Capcom** | Género **Acción** | Precio **29,99 € (4.995 ptas.)**

Viewtiful Joe

El superhéroe más "animado"

Su nombre es Joe, Viewtiful Joe, y llega dispuesto a sorprendernos a todos con un original y divertidísimo torrente de acción. ¡Y encima a un precio irresistible!

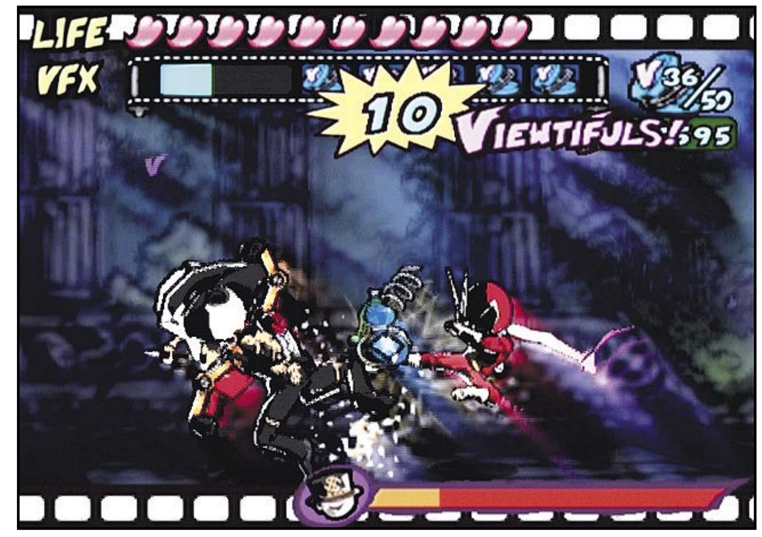
Joe se disponía a pasar una tarde en el cine en compañía de su chica. De repente, el malo de la película traspasa la pantalla y se lleva a su novia. Entonces Joe, ni corto ni perezoso, va tras ellos y entra en "el mundo de las películas" donde tendrá que enfrentarse contra una legión de malvados robots...

Este es el argumento de *Viewtiful Joe*, un original juego de acción que hasta ahora era exclusivo de GameCube y que llega a PS2 conservando toda su frescura y originalidad. Bajo un desarrollo en 2D (combinado con fondos en 3D) y con un apartado visual muy especial, logrado a base de Cel-Shading y a un sorprendente uso del color, vamos a "repartir estopa" contra todo enemigo que se nos ponga por delante. Menos mal que en este mundo Joe adquiere unos cuantos superpoderes, como ralentizar y acelerar el tiempo o realizar un superzoom con el que podremos realizar golpes especiales. Dominar estos poderes será fundamental no sólo para salir airosos de los combates, sino también para superar los pequeños puzzles que nos esperan en las 7 fases. Eso sí, la duración de dichos poderes es limitada y cuando se nos acabe la "barra de energía" volvemos a ser el débil Joe... aunque la recuperamos automáticamente.

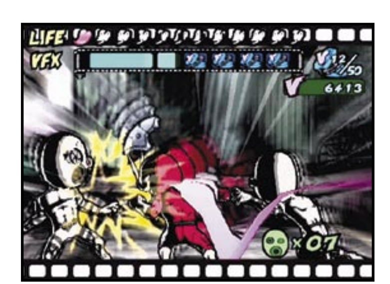


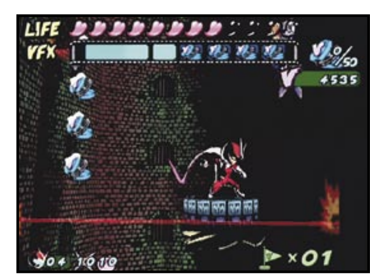
EL RESULTADO ES UN VIBRANTE JUEGO de acción que, aparte de no dejarnos ni un segundo de respiro, resulta tremendamente original y divertido. Además, la versión de PS2 trae un extra muy atractivo: la posibilidad de jugar con Dante, de *Devil May Cry*, como protagonista. Bien es cierto que el desarrollo es idéntico al de Joe, pero el cazademonios conserva su espada, sus pistolas y toda su "chulería".

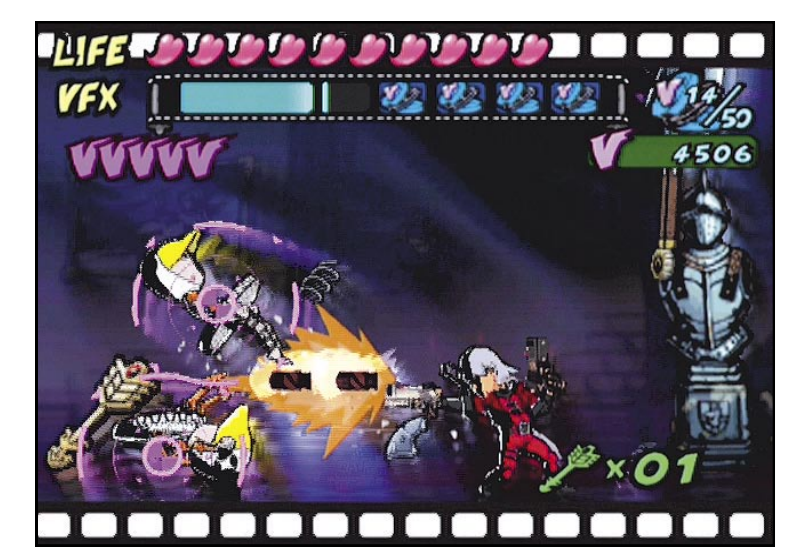
Teniendo en cuenta, además, que saldrá al módico precio de 29,99 euros, *Viewtiful Joe* nos parece muy recomendable. Si buscas un juego de acción "diferente" y muy divertido, aquí lo tienes.



En *VJ* hay que "repartir estopa" y esquivarla usando los poderes VFX: ralentizar la acción, acelerarla, etc.



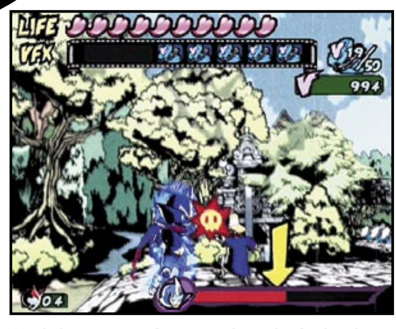




Podemos jugar los 7 trepidantes niveles de la aventura con una versión "dibujo animado" de Dante.

Poderes de película

Entre los poderes de Joe está la opción de ralentizar la acción, acelerarla o realizar un zoom sobre el héroe que nos permitirá realizar golpes especiales. Las utilidades de estos poderes son variadas: esquivar balas, incendiar objetos... Dominarlos es vital para seguir adelante. Además, podemos comprar más golpes según avancemos.



Con la barra VFX vacía, Joe no tiene ningún tipo de superpoder. Menos mal que se rellena casi al instante.



Acelerando la acción también aceleramos los objetos móviles y nuestros golpes. Joe se enciende literalmente.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**



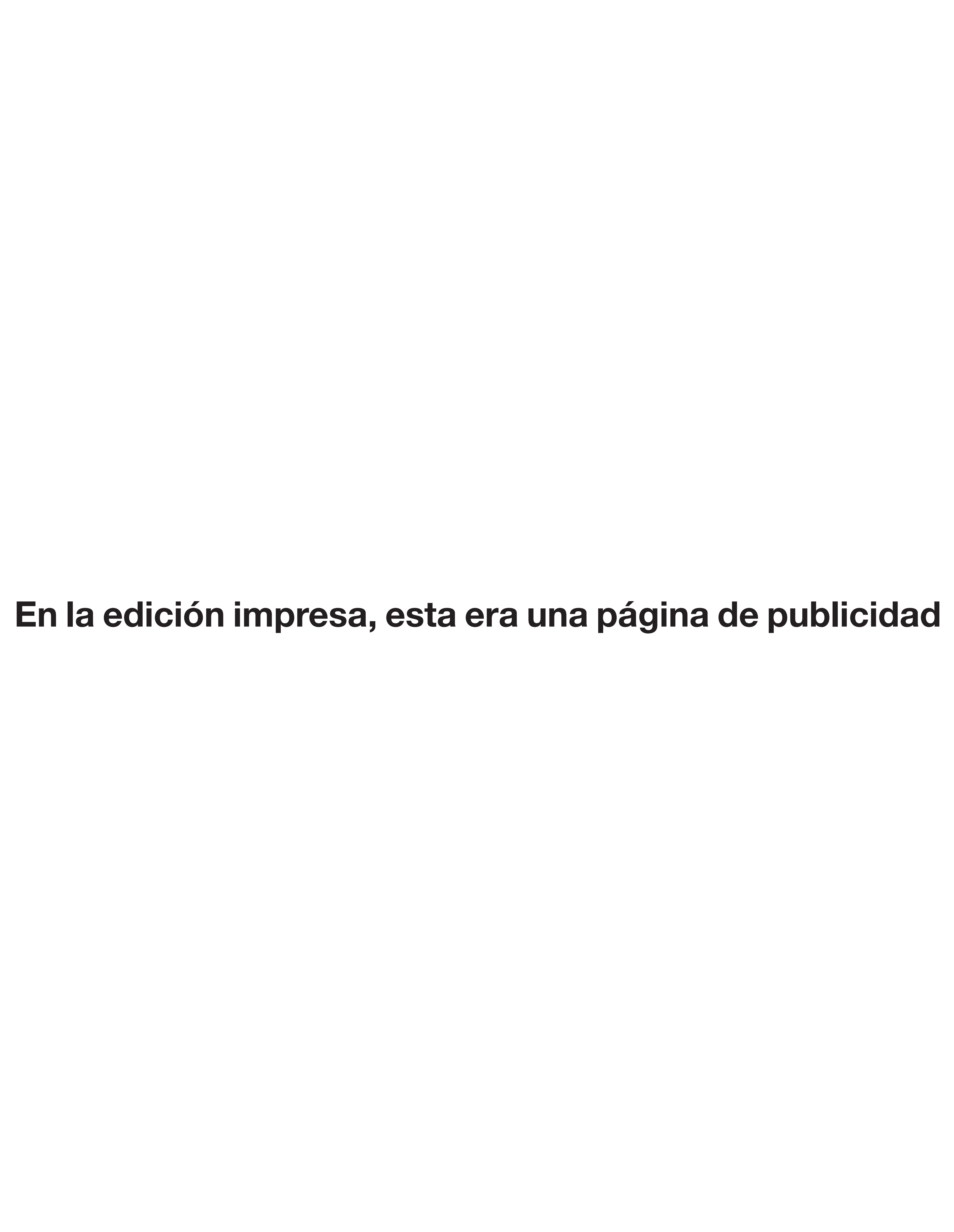
Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 7 **Calidad/Precio** 9

↑ Su desarrollo, un auténtico derroche de acción tremendamente original, divertido y frenético.

↓ Su principal defecto es que no es muy largo, aunque al final nos aguardan jugosos extras.

Un original y divertidísimo juego de acción, que encantará a los fanáticos del género que busquen algo distinto. Y además a un precio muy asequible.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12 | Compañía **Activision** | Género **Acción / Rol** | Precio **59,90 € (9.996 ptas.)**

X-Men Legends

Acción y rol al estilo mutante

Ser un X-Men no es fácil: la gente te teme, pero tú tienes que defenderlos de los mutantes malignos. ¿Lo bueno? Que siempre peleas acompañado...





En PS2 hay buenos juegos de superhéroes, pero *X-Men Legends* es el primero que nos permite luchar junto a un supergrupo, en una trepidante mezcla de acción y rol al más puro estilo *Baldur's Gate*.

Nuestra misión es desbaratar los planes de la Hermandad de Mutantes. Para ello, recorremos laberínticas fases con un equipo de cuatro héroes de entre un total de 15. Si jugamos solos podemos alternar el control de cualquiera de los cuatro, pero lo más divertido es jugar con otros tres amigos y que cada uno maneje a un personaje. La acción se muestra desde una vista elevada y en cada misión tenemos que explorar, resolver puzzles sencillos y, sobre todo, luchar sin parar usando las habilidades cuerpo a cuerpo y los poderes de los mutantes. La gran variedad de personajes y poderes, y la posibilidad de mejorarlos con los puntos que ganamos, impiden que el desarrollo se haga monótono.

POR DESGRACIA, EL APARTADO GRÁFICO presenta personajes y escenarios poco detallados, pero se compensa con una ambientación calcada a los cómics, en la que reconocemos uniformes, enemigos, personajes secundarios y hasta escenarios. La única pega es que el juego está en inglés, con lo que podemos perdernos detalles de la historia. Pero aún así, si te gustan los X-Men este título te encantará, y si no, sigue siendo un buen juego de rol de acción.



En este juego de rol de acción, cuatro X-Men (de entre 15 disponibles) combaten juntos contra decenas de enemigos. Podemos jugar solos y alternar el control de los héroes, o junto a tres amigos.


La gran virtud del juego es la variedad de personajes, cada uno con sus poderes bien representados: los rayos ópticos de Cíclope, el factor curativo de Lobezno, el poder congelante del Hombre de Hielo...

Personajes y poderes

Lobezno, Cíclope, Tormenta, Jean Grey, Coloso, la Bestia, Gambito, Rondador Nocturno, Pícara, el Hombre de Hielo… hasta 15 miembros de los X-Men llegamos a tener disponibles para formar nuestro grupo de cuatro. Sus poderes están perfectamente representados, así que algunos son expertos en el lucha cuerpo a cuerpo y otros a distancia.



Antes de cada misión decidimos la alineación, que podemos cambiar en los puntos de guardado.



Como buen juego de rol, mejoramos los poderes y habilidades con los puntos de experiencia obtenidos.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**





DUAL SHOCK 2 | M. CARD (259 Kb) | MULTITAP | VOLANTE | TECLADO | RATÓN

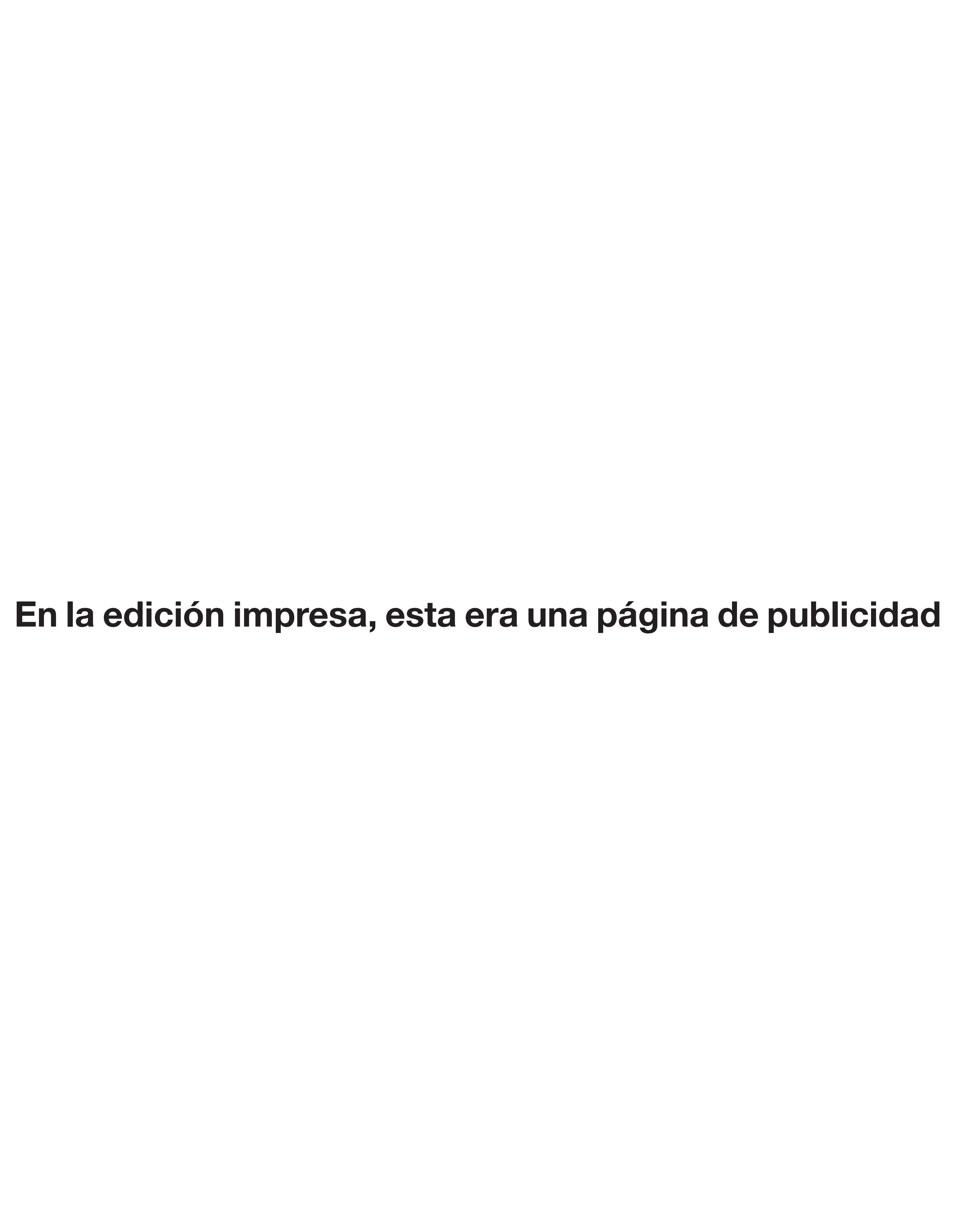
Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Quince Hombres-X y todos con sus poderes característicos... ¡y partidas para 4 jugadores!

↓ Gráficamente es discreto y su desarrollo, volcado en la acción, podría ser más variado.

Un adictivo juego de rol de acción que nos hace sentir la experiencia de formar parte de un supergrupo. En compañía, es todo vicio.


8

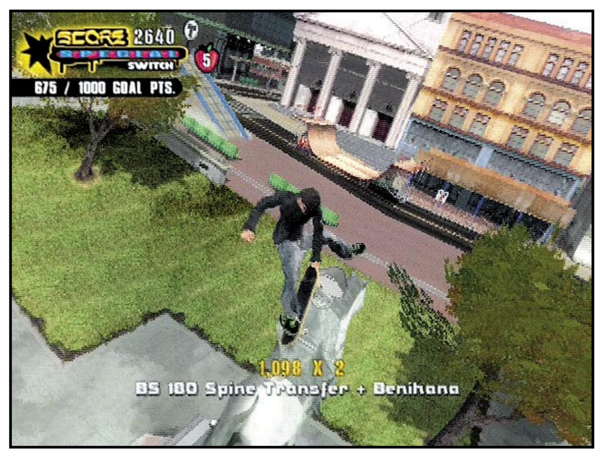

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16 Compañía **Activision** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Tony Hawk's Underground 2

¿Todavía no has descubierto la grandeza del skate?

Con cinco juegos y numerosas roturas de huesos a sus espaldas, el astro del monopatín regresa fiel a su cita navideña, cargado de novedades que harán las delicias de su legión de seguidores.



El control, como es habitual en la saga, es muy sencillo y asequible, aunque llegar a ser un "maestro" de skate te llevará bastante tiempo...



El modo Historia integra retos y secuencias de vídeo, en las que se ilustra con bastante sentido del humor el progreso de la competición entre los skaters.



El único defectillo del juego es el control de ciertos personajes, sobre todo los que van montados en "cacharros", que en ciertas situaciones es desesperante.



El año pasado la saga *Tony Hawk's* vivió un profundo cambio al apostar por un modo Historia que narraba las peripecias de un skater novato en su camino hacia la fama. Todas las señas de identidad de anteriores *TH*, como la libertad para recorrer los entornos o los numerosos retos estaban ahí, pero unidos por una trama... La idea gustó, aunque muchos jugadores seguían prefiriendo el sistema original, una división de opiniones que sus creadores zanjan con *TH Underground 2*.

EL MODO HISTORIA SIGUE PRESENTE, llamado ahora World Destruction Tour, algo así como Gira de Destrucción Mundial, una alocada competición entre dos grupos de skaters en la que debemos visitar ciudades del mundo, como Barcelona y Berlín, y realizar todo tipo de locuras.

En sí, el desarrollo del juego es muy parecido al de la anterior entrega, en el sentido de que debemos superar récords de puntos, encontrar objetos, realizar una pirueta en lugares concretos... pero aderezado además con varias novedades. Como ya adelanta el nombre del modo de juego, en todas las ciudades encontraremos al menos un lugar que podremos destruir, un detalle



THU2 nos invita a viajar por el mundo (Australia, España...) realizando las más alocadas piruetas y acrobacias montados en nuestra tabla de skate.



En todos los escenarios nos esperan situaciones y personajes singulares, como este torero, así como zonas del entorno que podemos destruir.





que abrirá nuevas zonas del escenario. Además, en todas las urbes manejamos a cuatro skaters distintos (nuestro personaje, un compañero de equipo, un invitado especial y otro oculto), todos ellos con su propia lista de retos. Y lo mejor es que, dentro de los dos últimos, es posible encontrar de todo: Benjamin Franklin, un torero, un aborigen y personajes montados en alocados cacharros, como un enfermo en silla de ruedas.

ESTOS DETALLES RESALTAN el espíritu más alocado que se ha querido dar al juego, que en todo momento hace referencia a la serie de TV "Jackass". Y si el modo Historia no te atrae tranquilo, que sus creadores han incluido el modo Classic, donde nos esperan los retos típicos de la serie, como superar récords de puntos, recoger las letras de la palabra SKATE... Eso sí, sin nada de historia entre medias. Así se han unido los dos estilos de juego de la saga en un mismo título, una idea que agradará a los seguidores de *TH*. Eso sí, no todo es tan "ideal" como parece. Pese a las novedades, se echan en falta retos más imaginativos, así como un control más depurado para los skaters especiales, que en ocasiones resultan desquiciantes. Donde no se le puede "toser" es en su sólido apartado gráfico y su banda sonora donde se dan cita lo mejor del rock y el punk, entre otros géneros.

Así, si aún no conoces las bondades del skate aprovéchate: estás ante la entrega más completa y divertida.

Sí aún no has sabes lo divertido que puede ser el skate en PS2, tienes ante ti la propuesta más completa.

En continuo aprendizaje...

Como en anteriores entregas, aparte de introducir nuevos escenarios y retos, también disponemos de nuevas habilidades, técnicas y piruetas, que debemos perfeccionar para prolongar aún más nuestros combos...



Focus: es "el tiempo bala" del skate y te permite realizar combos a cámara lenta.



Pegatinas: llega más alto saltando contra una pared (dejarás la pegatina de regalo).



Natas Spin: gira de forma estática sobre un poste bajo y mantén el equilibrio.



Freak Out: si fallas en un combo, pulsa ▲ para "mosquearte" de formas distintas.

Mil y una opciones

Los famosos editores de escenarios, personajes, tablas y piruetas de la saga *Tony Hawk's* regresan con refuerzos, y así, en *Underground 2* también es posible crear nuestro propio grafitti para adornar las calles... o disfrutar del nuevo modo Classic, o de su divertido juego Online. Vamos, para no aburrirse...



El editor de grafittis nos permite unificar texto, fondos imágenes... ¡y luego a ensuciar las calles del juego!



El modo Classic deja a un lado la historia del modo principal para ofrecernos los retos típicos de la saga.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (354 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Gráficos, libertad, sistema de juego, variedad de modos... es la entrega más completa.

↓ Si conoces la saga a fondo, echarás en falta un poco más de originalidad en los retos.

Aunque se echan de menos unos retos más originales, nadie puede negar que estamos ante el skate más completo y divertido de PS2.



3+ Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

NBA Live 2005

Vive la emoción del mejor baloncesto del mundo



Los partidos de *NBA Live 2005* entran por los ojos desde el primer momento. La recreación de las canchas es alucinante y los jugadores están retratados con todos los detalles (tatuajes y demás "pijotadas" incluidos). Las animaciones son de infarto.





La liga de baloncesto más famosa ya tiene un juego a su medida. *NBA Live 2005* te ofrece los partidos de basket más trepidantes y vistosos. ¿Listo para arrasar en la canasta contraria?

La liga de baloncesto más exigente y espectacular del mundo queda perfectamente retratada en *NBA Live 2005*. Los chicos de EA Sports han hecho los "deberes" también este año y nos presentan una nueva edición de su famosa serie de simuladores de basket que es una delicia, tanto visual como a la hora de jugar.

Y ES QUE SI POR ALGO SE CARACTERIZA la NBA es por ofrecer espectáculo puro y duro a sus seguidores. Y espectáculo es precisamente lo que vamos a encontrar en los partidos de *NBA Live 2005*. Mates arrolladores, fintas de ensueño, humillantes tapones, palmeos y todos los movimientos propios de este deporte, están perfectamente reflejados y además se ejecutan con una eficacia increíble.

El sistema de control sigue siendo asequible de primeras, pero ofrece muchas posibilidades que sólo dominaremos después de horas y horas de práctica. El mejor ejemplo de esto es el control Freestyle, gracias al que ejecutaremos alucinantes movimientos usando el stick derecho del Dual Shock. Aparte, en la edición de 2005 el juego en el aire está mucho mejor conseguido y además gozaremos de un ritmo de juego bastante más rápido, lo que contribuye a hacer los partidos todavía más trepidantes y emocionantes.

Pero no podemos hablar de espectáculo sin detenernos en el excelente apartado técnico que exhibe *NBA Live 2005*. Los modelos de los jugadores están mejor que nunca, y el parecido físico de los mismos se ha cuidado al máximo (tatuajes, muñequeras y demás detalles incluidos). Además, se mueven con una fluidez asombrosa, consiguiendo

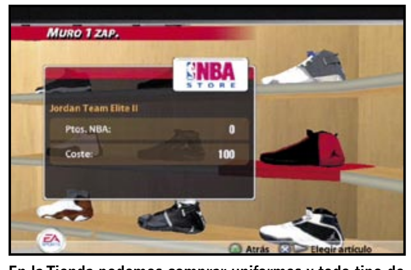


Extras espectaculares "made in" NBA

Aparte del lado más serio y profundo de la NBA, los chicos de EA Sports nos han obsequiado con una serie de extras que harán las delicias de los aficionados a esta competición. Por ejemplo, podemos disfrutar de partidos callejeros "uno contra uno" o ir a la tienda y comprar accesorios como equipaciones antiguas y un montón de zapatillas distintas.



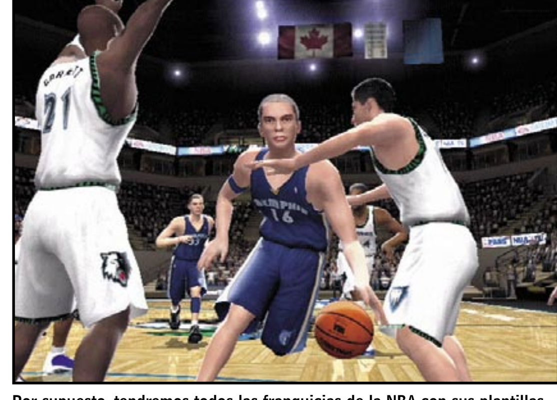
Aquí tenéis al español Raúl López (base de Utah Jazz) arrasando también en las canchas callejeras...



En la Tienda podemos comprar uniformes y todo tipo de zapatillas reales de las mejores marcas: Nike, Adidas...



NBA Live 2005 es un simulador de basket que te trasportará literalmente a las canchas de la NBA. La ambientación es uno de sus puntos fuertes.



Por supuesto, tendremos todos las franquicias de la NBA con sus plantillas reales y actualizadas. Aquí tenemos a Pau Gasol penetrando en la zona...



que cualquier gesto técnico (mates, ganchos, reversos...) se convierta en toda una delicia visual. Si a ello le sumamos una perfecta recreación de las distintas canchas reales y los profesionales comentarios de Sixto Miguel Serrano, tendremos una ambientación de lo más auténtica.

Y para disfrutar de todo esto, una vez más podremos elegir cualquier franquicia de la NBA, con sus plantillas reales y actualizadas, además de unos cuantos equipos "all stars", aunque este año se ha "caído" la selección española de baloncesto.

EN CUANTO A MODOS DE JUEGO, tenemos partidos amistosos, temporada completa o sólo los "playoffs", además del absorbente Modo Dinastía. En él nos haremos cargo de una franquicia durante 25 años y tendremos que llevarla a lo más alto con buenas actuaciones dentro y fuera de la cancha.

Y por si aún os quedan más ganas de NBA, la sorpresa está en el modo "All Stars Weekend". Con él viviremos en primera persona este esperado evento anual de la NBA, participando tanto en los concursos de mates y triples como en los partidos "all-stars" y de novatos contra los jugadores de segundo año. Además, los fans de la NBA disfrutarán comprando zapatillas y equipaciones antiguas de sus equipos...

Como veis, *NBA Live 2005* tiene alicientes suficientes como para divertirnos durante toda la temporada, aunque en Europa volvamos a quedarnos sin poder jugar partidos Online. Es el único punto negativo de un juego que no te debes perder si te gusta el baloncesto y, en especial, la NBA. Así de sencillo.

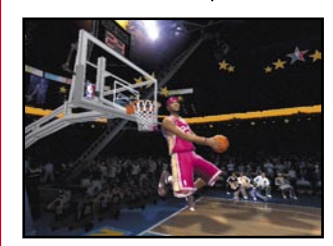
NBA Live 2005 va a enamorar a los fanáticos del basket. Es espectacular, intenso, completo y muy divertido.

All-Stars Weekend

El famoso evento anual es la novedad más divertida. En este modo disfrutamos de los concursos de triples y mates, y también de los partidos "All-Stars" y novatos contra los jugadores de segundo año. Todo un "flipe".



Vuelve el concurso de triples, pero ahora mucho más emocionante que otras veces.



El concurso de mates es una inclusión brillante. El control permite hacer de todo.



Los partidos entre las estrellas de la costa Este y Oeste son realmente encarnizados.



No falta tampoco el partido entre novatos y jugadores de segundo año. Alucinante.



El control es sencillísimo y bastante similar en general a la edición anterior.



Mates, fintas, tapones y todo tipo de movimientos están retratados en el juego.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (625 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Sus trepidantes partidos, su ambientación genuina, sus modos de juego, sus gráficos...

↓ Volvemos a quedamos sin poder jugar partidos Online en Europa. ¿Quizá el año que viene?

Por su ambientación, sistema de juego y gran cantidad de opciones, estamos ante un simulador de basket imprescindible para los fans.


9

Compañía **Codemasters** | Género **Estrategia deportiva** | Precio **49,95 € (8.311 ptas.)**

Manager de Liga 2005

Conviértete en el mejor manager de la Historia

Si estás harto de la mala gestión del presidente de tu equipo o de las pifias del entrenador, con este simulador de manager tú tomarás las decisiones. ¿Estás preparado?





Tras cinco años poniéndonos en el cargo más alto de un club de fútbol, la serie *Manager de Liga* vuelve a la palestra. Y la edición de 2005 de este simulador de "presidente-entrenador" se presenta todavía más completa y apasionante que nunca...

Antes de empezar, lo primero que tenemos que hacer es seleccionar un equipo. Para ello podemos elegir un club de una de las 8 ligas reales y actualizadas disponibles o bien crearnos un equipo "fantástico" (editando el uniforme y escudo, eligiendo la plantilla, etc.).

Una vez elegido el equipo, tenemos que hacernos cargo de todas las parcelas que influyen en su desarrollo, tanto las relativas al banquillo (alineaciones, tácticas...) como las propias de un presidente (contrataciones, acuerdos publicitarios...). En esta edición vamos a encontrar nuevas opciones de gestión, como un renovado buscador de fichajes o la posibilidad de asignar posiciones secundarias para los jugadores. Jugadores que, por cierto, tienen también mucho más protagonismo y nuestras decisiones les afectarán más que nunca.

Para aumentar las cotas de realismo, si tienes una cámara EyeToy puedes hacerte fotos y luego verte satisfecho o llorando en las portadas de los periódicos según funcione o no tu equipo.

A LA HORA DE JUGAR, LOS PARTIDOS siguen siendo en 3D y son bastante vistosos, con más nivel de detalle en general. Sobra decir que durante los mismos podemos corregir posiciones y dar todo tipo de órdenes a los jugadores. Y un año más contamos con los comentarios del periodista deportivo J. J. Santos en la moviola, que contribuyen lo suyo a forjar la ambientación.

La nueva posibilidad de descargarnos contenidos Online (como los nuevos fichajes de diciembre) es la guinda de un sensacional simulador de manager. Si te atrae la estrategia deportiva, *Manager de Liga 2005* te va a gustar.



En M*anager de Liga 2005* vamos a dirigir todos los aspectos de nuestro club favorito. Podemos crearlo o elegir uno de las 8 Ligas más potentes, todas ellas reales y con las plantillas actualizadas.



Durante los partidos no vamos a ser meros espectadores, sino que tenemos que darle a los jugadores una serie de órdenes en tiempo real: que ataquen, que defiendan, que mantengan la posesión...

Sonrisas y lágrimas

Una de las novedades que más nos han gustado de *MDL 2005* es la opción de incluir nuestro "careto" en el juego. Usando una cámara EyeToy podremos hacernos fotos eufóricos, tristes o "concentrados" y, según como marche nuestro equipo, veremos nuestra cara en las portadas de los periódicos reflejando alegría o tristeza...



Antes de comenzar, nos pedirán que nos hagamos 3 fotos: sonrientes, deprimidos y "concentrados".



Según los resultados de nuestro equipo, nos veremos en los periódicos sonriendo o haciendo "pucheros".



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

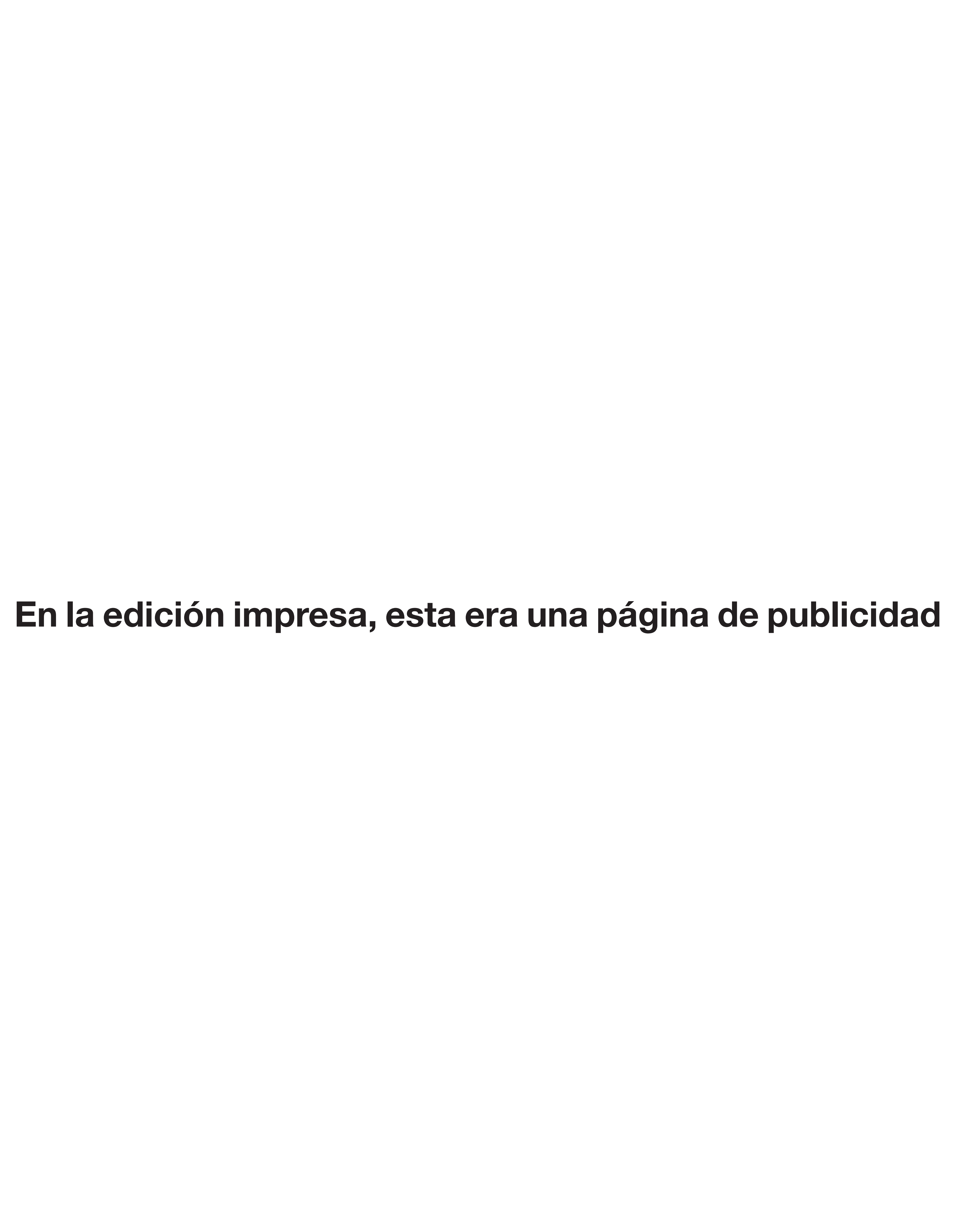
DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1606 Kb) · TARJETA ETHERNET · CÁMARA EYETOY · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

Bastante completo en cuanto a opciones, lo que garantiza entretenimiento para rato.

La ambientación es mejorable y estaría bien poder dar órdenes "de viva voz" con el Headset.

Un completo simulador de manager con argumentos suficientes para entretener a todos los fanáticos de la "pizarra" durante una temporada. **8**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16+ Compañía **UbiSoft** | Género **Deportivo** | Precio **44,95 € (7.475 ptas.)**

Rocky Legends

Vive en casa el campeonato de boxeo más famoso del mundo

Quien más y quien menos, aunque sea de oídas, conoce a Rocky, Clubber o Ivan Drago... púgiles a los que ahora puedes controlar en este espectacular juego de boxeo.





Silvester Stallone saltó a la fama en los 80 con la saga de películas "Rocky", en la que se nos contaba la dramática historia de un púgil en su lucha por el cinturón del mundo. Para rememorar el 20 aniversario de las películas, el año pasado vimos el primer juego de Rocky, al que este secuela supera ampliamente.

Una vez más, el modo Historia es la estrella del juego, ya que ahora, aparte de revivir la ascensión de Rocky hacia la fama, podemos seguir la historia de las películas desde el punto de vista de otros tres púgiles más; en concreto, Apollo Creed, Ivan Drago y Kubbler Lang. Así, para llegar al cinturón del mundo tendremos que superar numerosos combates, entrenar y disfrutar de numerosas secuencias de vídeo. Eso sí, lo que no ha cambiado nada es el control, que sigue siendo igual de asequible y sencillo, con el que podrás realizar jabs, ganchos, directos y ataques especiales desde el primer minuto de juego.

OTRA VIRTUD DE *ROCKY LEGENDS* ES SU MEJORADO

sistema de campeonatos personalizados para varios jugadores, en el que la plantilla de púgiles supera los 40 personajes, todos ellos muy bien modelados y animados y existe un sinfín de variados escenarios, con numerosos detalles animados, como público que nos tira objetos.

Si eres un nostálgico, te gusta el boxeo y has disfrutado con las películas de Rocky, seguro que con el juego te lo pasarás pipa, más aún si tenemos en cuenta su más que ajustado precio.



Gracias al modo de juego principal reviviremos la historia de los 4 púgiles más importantes de la saga y como en el caso de Klubber, incluso tendremos que pelear hasta en el interior de la cárcel...



Cualquier sitio es bueno para boxear: aparte de los típicos rings de competición tendremos que sacar a pasear nuestros puños en la calle, en un bar... donde seguro que hay más de un curioso viéndonos.

Así es su historia

La mayor novedad de *Legends* es que ahora podremos revivir la historia de 4 púgiles distintos, Rocky, Ivan Drago, Klubber Lang y Apollo Creed. Así las cosas, entre combate y combate disfrutaremos de escenas de vídeo con los personajes más conocidos de la peli y, por supuesto, los famosos y duros entrenamientos...



En las escenas de vídeo podremos ver unas perfectas recreaciones de los actores de las películas.

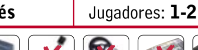


Los entrenamientos son minijuegos de habilidad, y con ellos mejoraremos a nuestro púgil.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** Jugadores: **1-2**



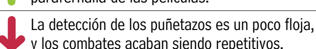





DUAL SHOCK 2 | M. CARD (124 Kb) | MULTITAP | VOLANTE | TECLADO | RATÓN


Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 7


Duración 8 **Calidad/Precio** 8

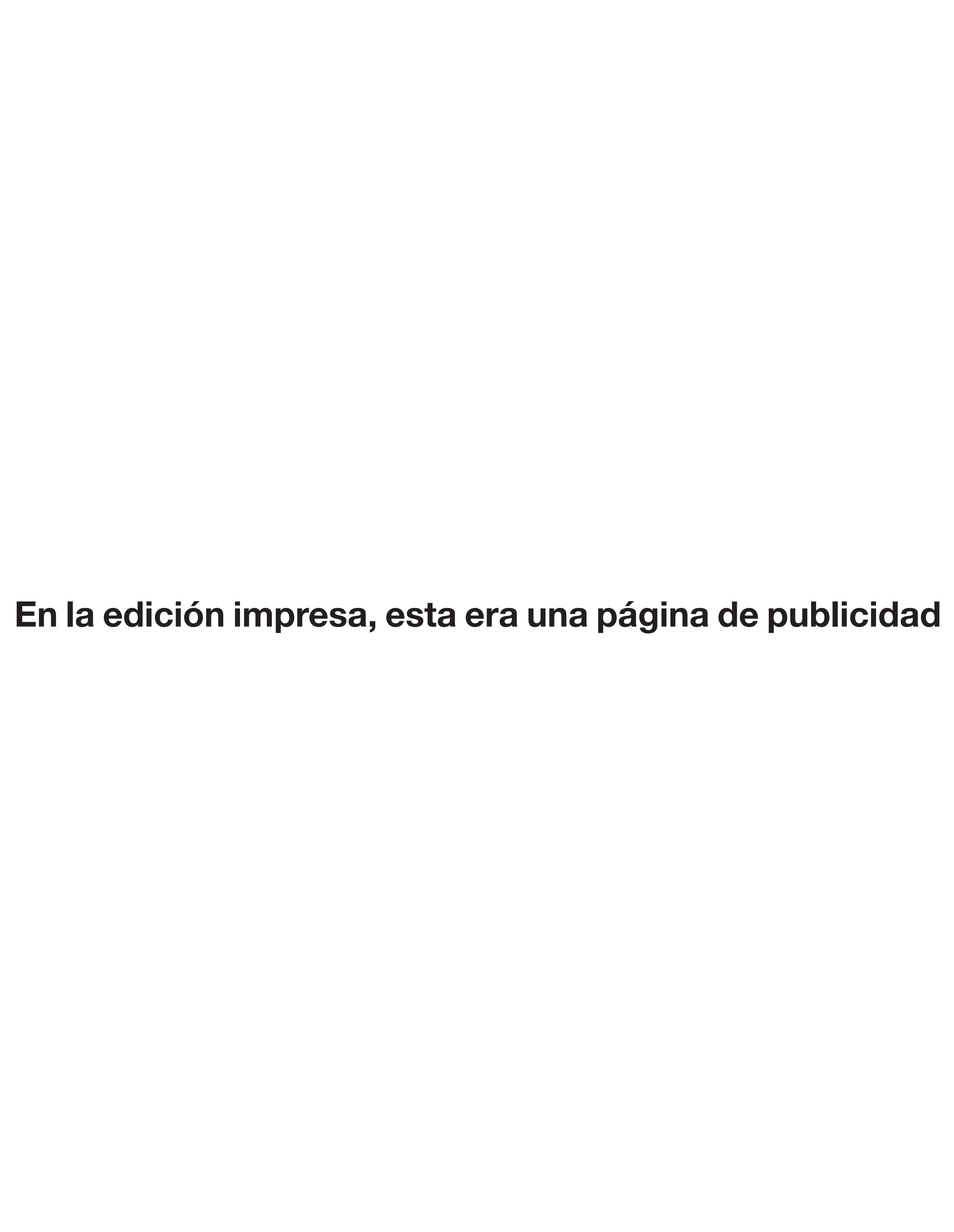


↑ La fabulosa recreación de los púgiles y toda la parafernalia de las películas.

↓ La detección de los puñetazos es un poco floja, y los combates acaban siendo repetitivos.

A poco que te guste "Rocky" vas a disfrutar a lo grande, aunque no deja de ser un juego de boxeo con las limitaciones del género.


7


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3+ Compañía **Sony** | Género **Plataformas** | Precio **59,95 € (9,975 ptas.)**

Sly 2: Ladrones de Guante Blanco

Plataformas y sigilo en clave de dibujos animados

Un genio de la tecnología, un forzudo y un as del sigilo y la infiltración. Es la banda de ladrones perfecta, pero necesitan un cerebro. ¿Te atreves tú a dirigirlos a los tres?



Sly 2 vuelve a presentar un acabado gráfico genial, ya que el uso de la técnica gráfica Cel-Shading nos mete de lleno en un mundo de dibujos animados.



Además de la variedad que supone manejar a 3 héroes, cada misión es distinta: hay que seguir a otros personajes, pelear, infiltrarse, robar objetos, hacer fotos...



Algunas de las misiones toman la forma de minijuegos. Hay pruebas musicales en las que prima el sentido del ritmo, otras que emulan viejos juegos de disparo...



Hace un par de años el mapache ladrón Sly Cooper trajo un soplo de aire fresco a los plataformas 3D con su aspecto de dibujo animado y sus habilidades de infiltración, virtudes que mantiene en esta nueva aventura, en la que además se deja acompañar por otros dos miembros de su banda, la tortuga Bentley y el fornido hipopótamo Murray.

EL NUEVO OBJETIVO DE SLY Y SUS COLEGAS es robar los fragmentos de su enemigo robótico Clockwerk, en manos del clan criminal Klaww. Para ello debemos superar ocho largas fases que garantizan más de 20 horas de juego (casi el doble que la primera parte). En cada una nos esperan variadísimas misiones, como desactivar sistemas de seguridad, huir en intensas persecuciones, robar objetos, espiar a otros personajes, luchar con enemigos finales, su-

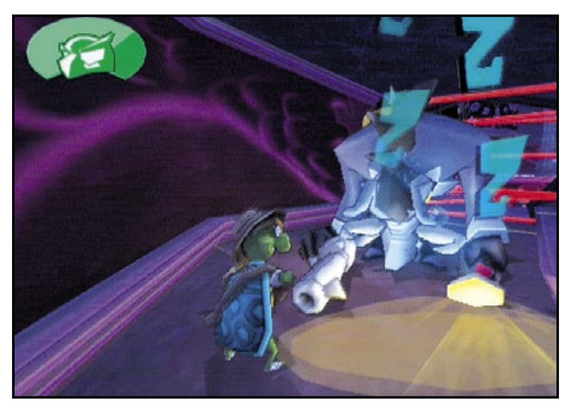


El ladrón Sly vuelve con una nueva aventura de plataformas, en la que comparte protagonismo con sus compañeros de banda, Bentley y Murray.



Cada personaje tiene sus habilidades: el hipopótamo Murray es el mejor combatiendo, Sly domina el sigilo y el salto y Bentley usa "gadgets".





perar minijuegos… Cada misión está asignada a un héroe y, aunque los tres saltan y propinan golpes, las habilidades de cada uno marcan el desarrollo. Así, el fortachón Murray destaca en la lucha cuerpo a cuerpo, mientras que Bentley utiliza "gadgets" como flechas de gas para dormir a los enemigos. Pero la estrella sigue siendo Sly, tan sigiloso como siempre y con muchísimas habilidades plataformeras: trepa por cañerías, se cuelga de ganchos o se desliza por cables. Por ello, sus misiones incluyen más exploración y "plataformeo" clásico, y gracias a un preciso control y a los toques de sigilo nos deparan los mejores momentos del juego. En comparación, Bentley y Murray se quedan cortos en habilidades, pero aún así contribuyen a la variedad de la aventura.

En Sly 2 tres ladrones con distintas habilidades saltan, se infiltran y pelean en un desarrollo variadísimo.

EL ASPECTO GRÁFICO TAMBIÉN vuelve a brillar con luz propia. Aunque ya no asombra tanto, la técnica Cel-Shading nos mete en un mundo de dibujos animados propio de una película de Disney, con personajes bien diseñados y animados y unos inspiradísimos escenarios que van desde las calles de París a palacios selváticos o siniestras fortalezas. Completa el apartado técnico una banda sonora de calidad y un buen doblaje al castellano, en el que repiten algunos de los actores del primer *Sly Raccoon*.

Esta genial ambientación redondea una gran segunda parte que, aunque no impresiona tanto como *Jak II* o es tan emocionante como *Ratchet & Clank 2*, es más completa y larga que su predecesora e igual de divertida. Un título con mucha personalidad, que mantiene a Sly sin problemas entre los mejores héroes plataformeros.

Habilidades en venta

El dinero que los protas consiguen derribando enemigos o vendiendo los tesoros que hay desperdigados por los niveles, sirve después para comprar habilidades especiales distintas para cada personaje.



Conseguimos dinero eliminando a los enemigos y recogiendo joyas y tesoros.



Con la "pasta" compramos habilidades diferentes para cada uno de los 3 héroes.



Algunas son ofensivas, como los puños de fuego que potencian la fuerza de Murray.



Otras son movimientos nuevos, como esta de Sly: deslizarse sin hacer ruido.

Silencio, se infiltra

El elemento distintivo de *Sly 2* con respecto a otros plataformas sigue siendo el sigilo. Sly anda pegado a las paredes, se esconde en barriles o debajo de las mesas, y se acerca por detrás a los enemigos para robarles o dejarles K.O. Su habilidad para trepar también es útil para despistar a los enemigos.



A las habilidades típicas de todo héroe sigiloso Sly une otras más originales, como hacerse pasar por estatua.



Encaramarse a lo alto de tejados y salientes es una buena manera de evitar que los malos te vean.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (98 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

Las fases con Sly, que mezclan sigilo con plataformeo puro del que ya casi no queda.

Aunque dan variedad al desarrollo, Bentley y Murray no tienen los recursos de Sly.

No sorprende como su primera parte, pero es más largo y la sabia mezcla de sigilo y plataformas garantiza muchísima diversión.



12+ Compañía **Sega** | Género **Aventura** | Precio **49,99 € (8.318 ptas.)**

Headhunter Redemption

Acción, sigilo y puzzles en un mundo futuro apocalíptico

¿Quieres una aventura donde además de vivir tiroteos y momentos de infiltración tengas que estrujarte las neuronas? Pues bienvenido a *Headhunter Redemption*.







Headhunter Redemption **es una aventura en la que manejamos a un experto cazarrecompensas y a su aprendiz. Con ambos personajes debemos superar todo tipo de puzzles, tiroteos y momentos de sigilo.**

Hace algún tiempo aterrizó en PS2, directamente de la desaparecida consola Dreamcast, una interesante aventura: *Headhunter*. Ahora nos llega su segunda parte, en la que encarnamos al veterano Jack Wade y a la inexperta Leeza, dos cazarrecompensas en un caótico mundo futuro. Nuestro objetivo es desbaratar los oscuros planes de una organización criminal, para lo cual tendremos que hacer frente a cientos de peligros y enemigos. En ocasiones podemos usar el sigilo para eliminar a los criminales, pero en la mayoría de los casos los tiroteos son los protagonistas a la hora de hacer frente a nuestros adversarios. Aunque eso sí, el mayor "peligro" al que nos enfrentamos son los cientos y variados puzzles que nos esperan.



VISTO ASÍ PODRÍA PARECER que *HHR* no tiene fisuras, pero por desgracia los tiroteos y los momentos de sigilo son bastante "sosetes", el control no es muy fiable y los gráficos no pasan de cumplidores. Aún así, *HHR* es una entretenida aventura que gustará a los que quieran "romperse el coco" con sus diversos puzzles.



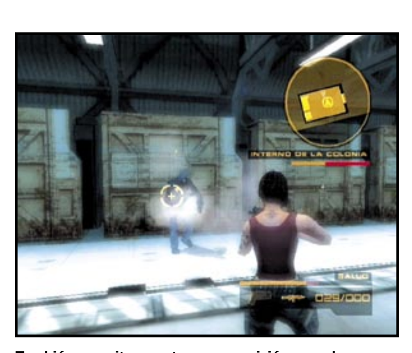
Lo mejor del juego son la infinidad de puzzles que encontramos a lo largo de toda la aventura. Muchos pondrán a prueba a los más expertos aventureros, pues requieren de mucha observación e ingenio.

Gafas muy especiales

Sin la ayuda de IRIS, una gafas especiales con las que podemos analizar el entorno que nos rodea, sería imposible superar las misiones. Si enfocamos nuestra vista a un objeto o personaje, IRIS nos da valiosa información que luego tenemos que utilizar para superar los acertijos o buscar los puntos débiles de un enemigo.



El uso de IRIS, aparato óptico que nos da información del entorno, es vital para resolver los puzzles.



También permite apuntar con precisión cuando nos enfrentamos a enemigos armados hasta los dientes.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**





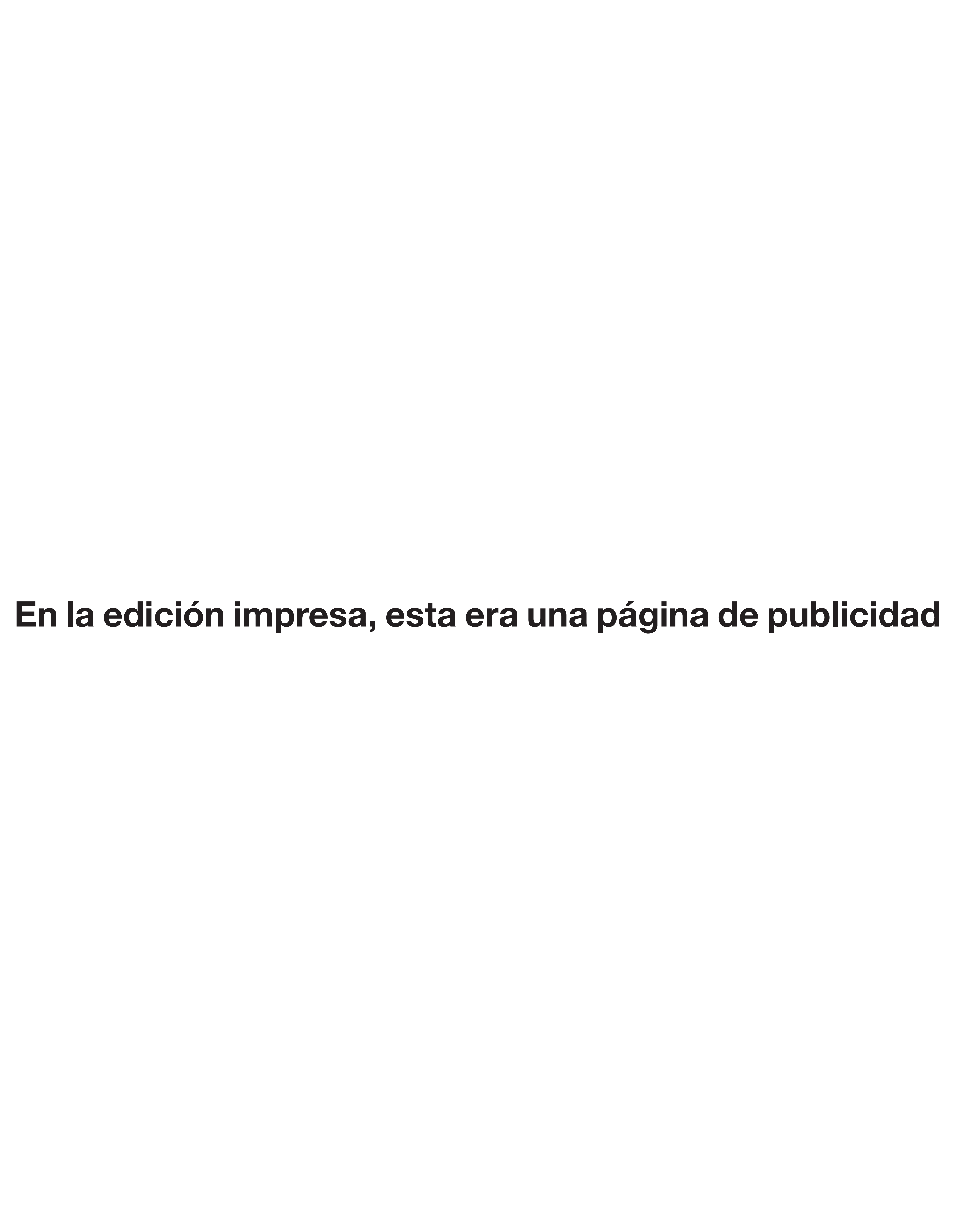
DUAL SHOCK 2 · M. CARD (215 Kb) · PISTOLA · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 7
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ La mezcla de combates, sigilo y aventura. En general, los puzzles son bastante variados.

↓ Los momentos de acción y de sigilo son poco emocionantes y quedan algo descafeinados.

Una aventura que, pese a sus altibajos, puede gustarte si buscas muchos y variados puzzles, combinados con acción y sigilo. **7**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

18+ Compañía **Take 2** | Género **Acción Táctica** | Precio **60 € (9.983 ptas.)**

Vietcong Purple Haze

Realistas combates en el corazón de la jungla

Los soldados norteamericanos soportaron en Vietnam claustrofóbicos combates en selvas llena de peligros. Ahora tú tienes la "suerte" de estar en esa situación...

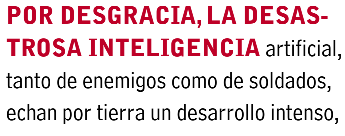




Los juegos ambientados en la guerra de Vietnam están experimentado un fuerte auge y aprovechando esta moda llega *Vietcong,* un shoot´em up con toques tácticos cuya principal seña de identidad es el realismo. Nosotros encarnamos al líder de un pequeño comando norteamericano compuesto de tres o cinco reclutas dependiendo del escenario, a los que podemos dar sencillas órdenes como atacar o mantener posiciones, para lograr defender bases aliadas, sabotear objetivos enemigos, etc., mientras sobrevivimos a los ataques de los "charlies" que nos esperan en la espesura de la jungla. Al contrario de otros shooters, los combates no son de "gatillo fácil", ya que requieren que nos parapetemos en los elementos del escenario y organicemos bien a nuestros soldados, algo que agradecerán los que busquen autenticidad en este aspecto. Este realismo está acentuado por la obligación de avanzar con cautela para no caer en emboscadas o trampas.

POR DESGRACIA, LA DESASTROSA INTELIGENCIA artificial, tanto de enemigos como de soldados, echan por tierra un desarrollo intenso, que además carece del ritmo apropiado por la falta de acción en algunos niveles.

Los gráficos tampoco ayudan porque, aunque los personajes no están del todo mal, los escenarios resultan vacíos y poco trabajados. Así, *Vietcong* puede atraer a los amantes del realismo bélico, pero no convencerá al resto por el extraño comportamiento de amigos y enemigos.





La guerra de Vietnam es el escenario donde se desarrollan los combates de este shoot´em up táctico, en el que comandamos a un pelotón de soldados a través de las selvas infestadas de enemigos.



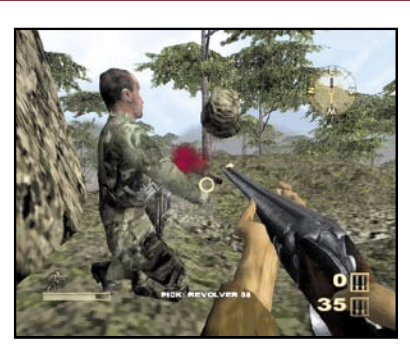
No estamos solos en combate, pues nuestros soldados nos cubren las espaldas en todo momento. Además, podemos darles sencillas órdenes para que avancen posiciones o protejan una zona.

Igual que en el frente

Si por algo destaca *Vietcong*, es por querer transmitir al jugador realismo en los combates. En los tiroteos hay que buscar una posición a cubierto y disparar con precisión. Incluso el armamento tiene un comportamiento similar al real, teniendo que calibrar la cadencia de fuego o hacer frente al retroceso del arma.



Una muestra de su realismo: una pistola nos permite ir más deprisa que si caminamos con armas pesadas.



En las partidas rápidas podemos pasarnos al bando vietnamitas y manejar sus armas, todas ellas reales.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (321 Kb) · MULTITAP · VOLANTE · TECLADO · RATÓN

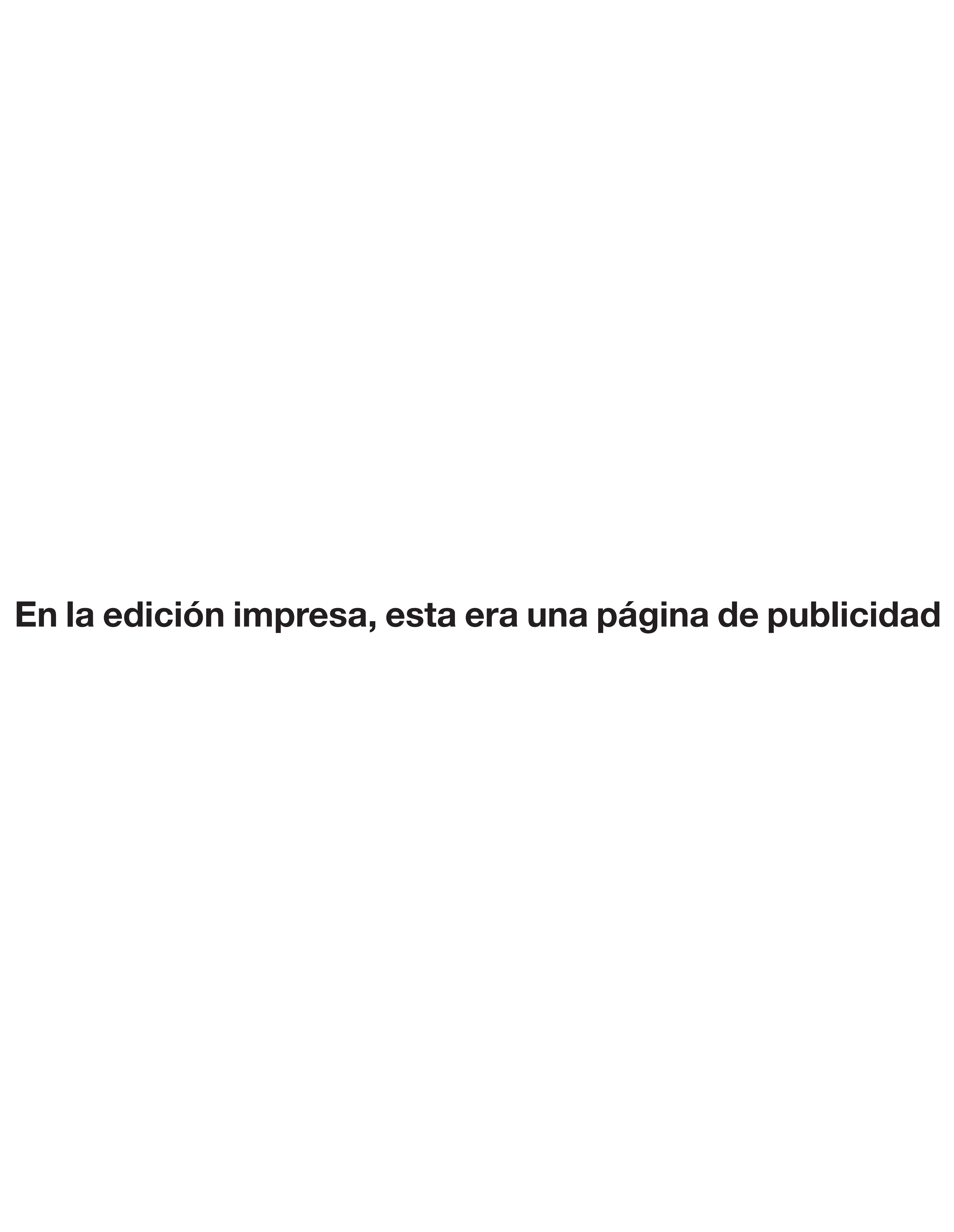
Gráficos 7 Sonido 7 Diversión 7
Duración 7 Calidad/Precio 7

↑ Su intento de dotar de realismo a los combates y el sencillo componente táctico.

↓ Gráficamente podía ser mucho mejor y además la IA no funciona con corrección.

Un shooter realista, con puntos de interés para los más fanáticos del género bélico, ensombrecido por la nefasta IA de los personajes. **7**




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3+ Compañía **Codemasters** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Club Football 2005

"Siente los colores", pero sólo el blanco y el azulgrana

¿Madridista hasta la muerte o culé acérrimo? Si eres seguidor de uno de estos dos equipos, aquí tienes un juego dedicado especialmente al club de tus amores.





El sello británico Codemasters repite este año su arriesgada y original propuesta en lo que a simuladores de fútbol se refiere. Se trata de *Club Football 2005*, un juego con 21 ediciones distintas, cada una dedicada a un potente club europeo y con su licencia oficial: Juventus de Turín, Arsenal, A. C. Milán... y por supuesto Real Madrid y F. C. Barcelona.

Si nos decidimos, por ejemplo, por la edición del Real Madrid de *Club Football 2005*, vamos a encontrar la plantilla real y actualizada y todo tipo de detalles relacionados con nuestro club (el estadio Santiago Bernabéu, los cánticos de la afición...). A la hora de competir el Real Madrid será nuestro equipo, aunque si editamos el torneo también podemos elegir otro club. Hay un total de 250 equipos disponibles (incluyendo los de Segunda División), pero sólo son reales los 21 clubes que tienen la licencia.



A LA HORA DE JUGAR nos encontramos con que *Club Football* está muy lejos de los simuladores más rigurosos, como *PES4* o *FIFA 2005*. La simpleza del sistema de control nos ofrece pases mecánicos y al pie y la inteligencia de los rivales no nos pondrá en demasiados apuros. Y en cuanto al apartado gráfico, los jugadores están bien recreados, aunque sus animaciones son bastante robóticas.

Por todo, *Club Football 2005* no pasa de ser un arcade entretenido, pero que sólo llegará a satisfacer plenamente a los que sean seguidores acérrimos de Real Madrid o Barça.



Club Football 2005 **es el mismo juego con 21 ediciones distintas, cada una dedicada a un club europeo. Eso sí, en España sólo encontraréis las de Real Madrid, F. C. Barcelona y algunas unidades del Manchester.**



El sistema de juego de *Club Football 2005* resulta muy sencillote y además presenta una mejorable inteligencia artificial. Su acabado gráfico también resulta bastante justito a estas alturas.

Ficha por tu equipo

Si tu sueño siempre ha sido fichar por el Real Madrid o F. C. Barcelona, ahora puede ocurrir. Create a ti mismo con el editor, otórgate habilidades (que se van mejorando con los partidos) y juega junto a tus ídolos. Puedes meterte en el equipo y controlar a todos o bien sólo a tu jugador para que a tus compañeros los maneje la consola.



Para crear nuestro jugador hay un editor muy potente. Con paciencia podrás "clavar" tu cara y tu cuerpo.



Podemos manejar a todo el equipo o bien sólo a nosotros mismos y el resto de jugadores los lleva la I.A.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**



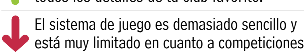




DUAL SHOCK 2 · M. CARD (2390 Kb) · MULTITAP · VOLANTE · TECLADO · RATÓN



Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 7
Duración 6 **Calidad/Precio** 6

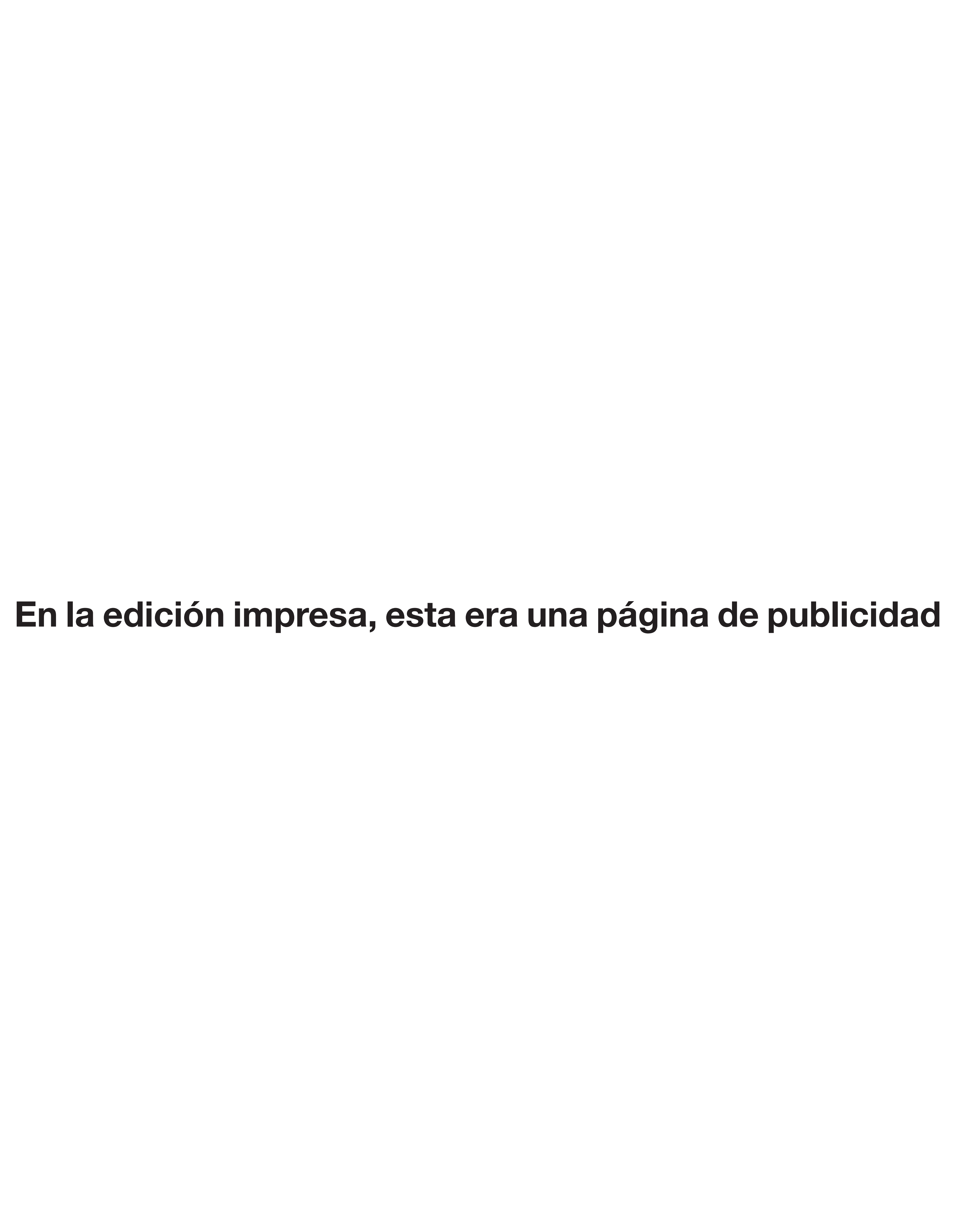


↑ Gracias a la licencia oficial permite reflejar todos los detalles de tu club favorito.

↓ El sistema de juego es demasiado sencillo y está muy limitado en cuanto a competiciones.

Un juego de fútbol que no puede comprarse a los grandes y que deja todo su atractivo a la licencia del Real Madrid y del Barça. Para fans.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **EA Big** | Género **Lucha** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Def Jam: Fight for NY

Combates a "golpe" de rap





Los más famosos raperos americanos han dejado a un lado los escenarios, y se han dado cita en este arcade de lucha para darse de mamporros en las peleas más salvajes que has visto nunca. Los combates entre estos peculiares luchadores se desarrollan en bares, garajes y otros escenarios urbanos, donde además de los puños podemos utilizar objetos del escenario o solicitar la ayuda del público para golpear a nuestro rival. Para asegurar la variedad contamos con cinco estilos de lucha diferentes (callejero, artes marciales...) y diversos modos de juego, entre los que destaca el completo modo Historia, donde debemos llevar a lo más alto a un luchador anónimo, mientras ganamos puntos con los que comprar nuevos golpes y accesorios. Y si lo tuyo es jugar en compañía, el juego incluye una divertida opción para dar "caña" a otros tres amiguetes.

Este suculento pastel tiene en su buen acabado gráfico, sencillo control y rapera banda sonora las guindas perfectas que aseguran diversión para todos los que busquen un título de lucha diferente y muy entretenido. Eso sí, siempre que perdones que el juego esté en un perfecto inglés…

Inglés • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (65 Kb) • Dual Shock 2 • Multitap

La espectacularidad de las peleas y la variedad de golpes y estilos hacen de este arcade de lucha una gran opción si buscas acción directa. **8**



Raperos famosos como Ice-T o Method Man se lían a mamporros en este espectacular juego de lucha.



En los combates, además de llaves y golpes de todo tipo, podemos usar los elementos del escenario.

3+ Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

NHL 2005



El nuevo *NHL* sigue siendo tan divertido como siempre y ahora mejora el sistema de control.



El mejor simulador de hockey sobre hielo vuelve en su edición anual, en la que de nuevo cuenta con las licencias de todos los equipos y jugadores de la National Hockey League americana, así como con la de diversos equipos internacionales. La mayor novedad jugable es el sistema "Open Ice", con el que podemos controlar a jugadores que no lleven el disco para hacer todo tipo de jugadas. Muchos y completos modos de juego, un sistema de control estupendo y un grandioso apartado gráfico terminar de rematar un juego que lo tiene todo para enganchar a los aficionados al deporte.

Inglés • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (375 Kb) • Dual Shock 2

Las mejorías en el apartado gráfico y en el sistema de control, colocan a este divertido y completo juego en la élite de la simulación deportiva.



3+ Compañía **Konami** | Género **Acción** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

Gradius V



Gradius V es un clásico "mata-marcianos" en el que debemos eliminar a cientos de enemigos.

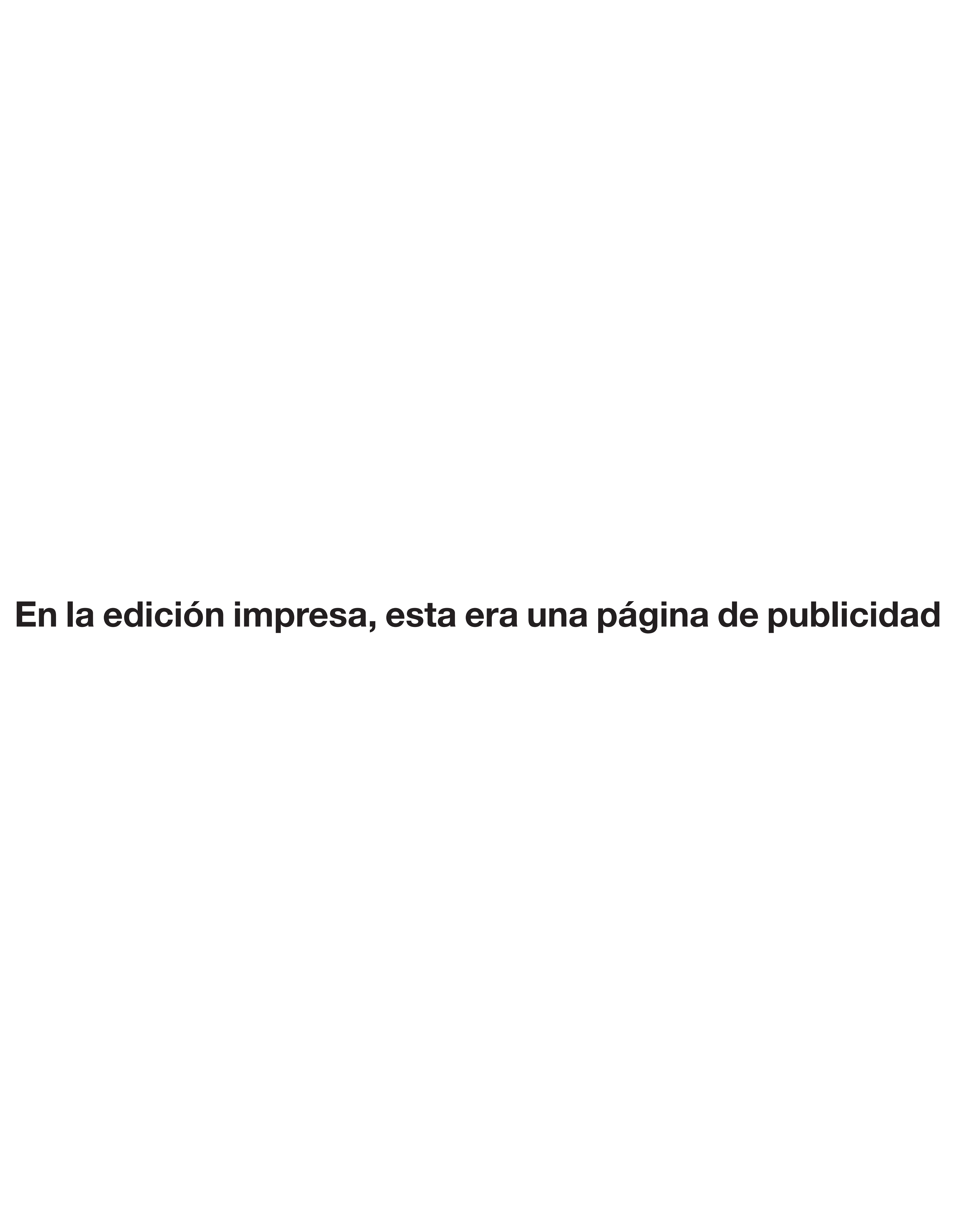


En la "prehistoria" de los videojuegos el género de moda eran los "matamarcianos", juegos tan sencillos como pilotar una nave espacial eliminando ingentes oleadas de enemigos, mientras esquivamos cientos de disparos. Ese mismo espíritu, pero con un apartado gráfico acorde a estos tiempos, es el que recoge *Gradius V*, un arcade que mantiene la premisa de acción constante y en el que no faltan armas de todo tipo y gigantescos enemigos finales. Si eres aficionado al género o quieres un juego de acción sin complicaciones, aquí tienes una buena y barata oportunidad de divertirte.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (39 Kb) • Dual Shock 2

Uno de los mejores "matamarcianos" que puedes encontrar para PS2, siempre que sepas perdonar su alta dificultad y su limitado desarrollo.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Koei** | Género **Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Crimson Sea 2

Torbellino de acción en tu PS2





Los amantes de los beat´em up están de enhorabuena, porque al extenso catálogo del género se suma este título cargado de acción hasta los topes.

La trama nos sitúa en una lejana galaxia amenazada por los ataques de unos agresivos alienígenas. Este argumento da pie para que nos enfrentemos a cientos de monstruos haciendo duso de todo tipo de armas, tales como pistolas de rayos o espadas láser, con las que podemos realizar combos y ataques especiales con suma facilidad gracias al sencillo sistema de control.

Aunque las peleas pueden hacerse algo repetitivas, la posibilidad de elegir entre dos personajes diferentes (Sho, un poderoso guerrero o la ágil luchadora Feanay), la espectacularidad de los combates y unos interesantes toques de rol, animan a seguir avanzando. Además, contamos con el aliciente de un divertidísimo modo Multijugador, capaz de proporcionar muchas horas de diversión. Sus cumplidores gráficos y la buena banda sonora ponen la guinda a un título que hará las delicias de todos aquellos que quieran un juego entretenido y con muchísima acción.

Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (84 Kb) • Dual Shock 2

Sus rápidos combates y el completo modo Multijugador, consiguen un título interesante para los amantes de la acción.





Los combates, haciendo uso de armas blancas o de fuego, son los protagonistas de este juego de acción.



Al inicio de cada misión podemos elegir entre dos personajes con habilidades diferenciadas.

3+ Compañía **Empire** | Género **Velocidad** | Precio **24,95 € (4.151 ptas.)**

Ford Racing 3



Este arcade de conducción nos permite disfrutar de los coches más conocidos de la mítica Ford.



La conocida escudería Ford cuenta con su propia serie de juegos de velocidad, en este caso la tercera entrega, en la que podemos disfrutar de un buen puñado de vehículos de todas las épocas de la firma americana. Muchos modos de juego, variados escenarios, una buena sensación de velocidad y una conducción arcade muy sencilla de dominar, son las principales bazas de un juego que tiene todo para agradar a los que buscan una alternativa a los títulos más "serios" dentro del género de la velocidad. Ah, y todo con el atractivo de un precio realmente asequible.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (102 Kb) • Dual Shock 2

Aunque no hace sombra a los grandes del género, sus muchas opciones de juego y conducción arcade hacen de él una gran opción.



12+ Compañía **Virgin Play** | Género **Acción** | Precio **35,95 € (5.981 ptas.)**

Metal Slug 3



Metal Slug 3 es un clásico y divertido arcade 2D en el que prima la acción por encima de todo.

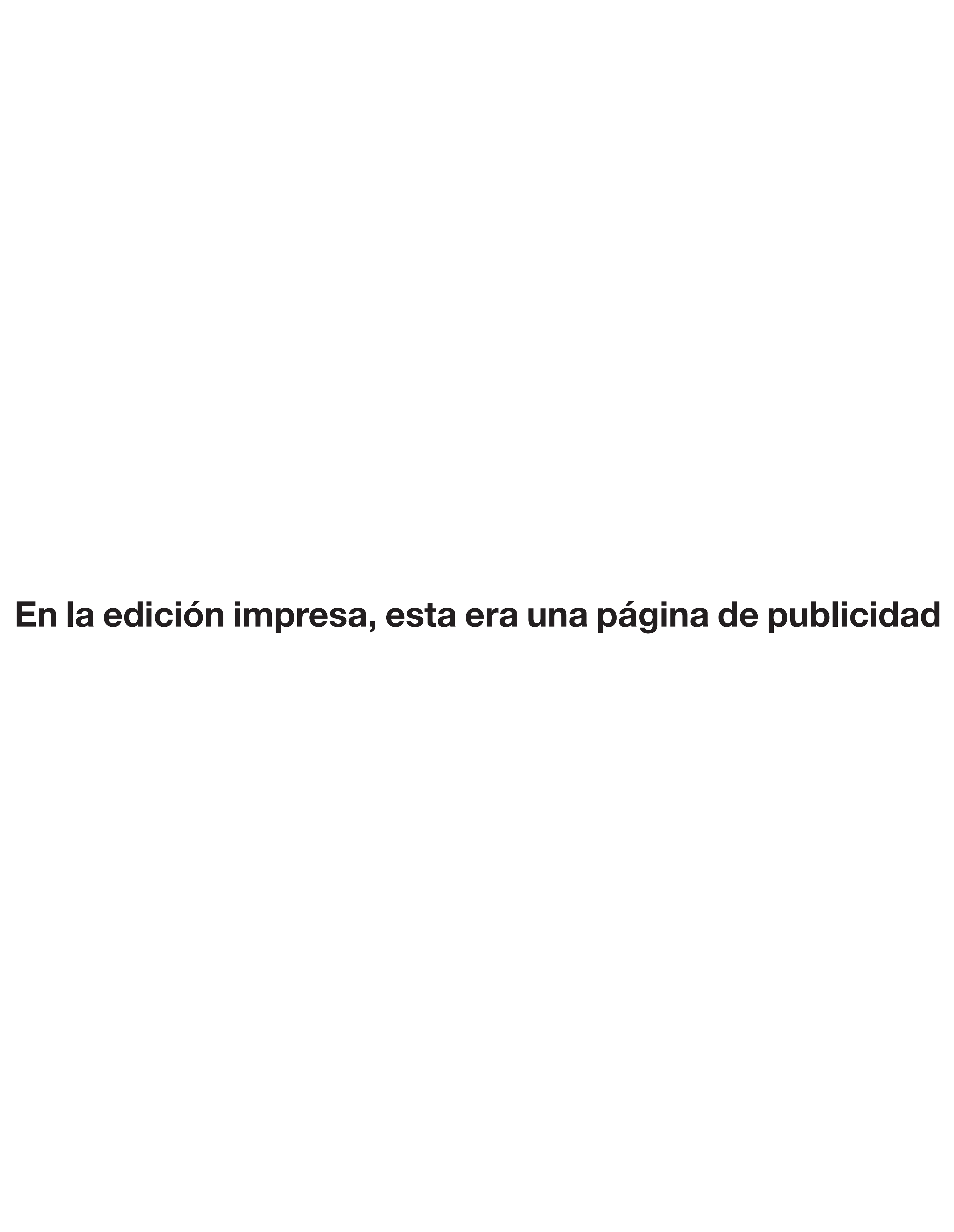


Una de las series arcades más conocidas en los salones recreativos, *Metal Slug*, salta a nuestra consola con una divertida propuesta de acción a raudales. El objetivo en cada una de sus fases es eliminar a todo bicho viviente mientras esquivamos ataques provenientes de todos lados. A este adictivo y clásico desarrollo se suma la variedad de situaciones, sus coloridos gráficos en 2D y un ácido sentido del humor que, además, podemos disfrutar jugando con un "compi". Por todo ello, es una buena y económica opción para los seguidores de la acción pura y dura.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (85 Kb) • Dual Shock 2

Un clásico arcade desbordante de acción, ideal para disfrutar unas partiditas rápidas o jugar en compañía de un amiguete.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Disfruta a tope de la velocidad

La velocidad es uno de los géneros con más protagonismo en PS2, por lo que no es de extrañar que cada vez sea mayor la oferta de volantes disponibles. Pero ¿cuál es la elección adecuada?

Para disfrutar a tope de un juego de carreras lo ideal es tener un volante que nos haga sentirnos como auténticos pilotos. Eso sí, no siempre es fácil acertar.

AL COMPRAR UN VOLANTE hay que plantearse una serie de cuestiones, como cuánto vamos a usarlo o qué tipo de extras nos interesan. Obviamente, si no vamos a jugar mucho un volante normalito nos hará un servicio perfecto por pocos euros. Si la velocidad es nuestra pasión, merece la pena gastar un poco más y disfrutar de opciones tan interesantes como el Force Feedback, que recrea la fuerza y resistencia que encontraríamos en la dirección de un coche real.

Además, hay que tener en cuenta el espacio, los sistemas de sujeción (no siempre se tiene una mesa para encajar una sargenta) y cuestiones más subjetivas como la estética.

Otra cuestión es la compatibilidad, ya que podemos conectar muchos volantes mediante USB, lo que redunda en una mayor velocidad en la transmisión de datos, aunque no son compatibles con los juegos anteriores a *GT3* ni con PSone.

CON LAS IDEAS BÁSICAS CLARAS, solo queda buscar el que mejor calidad ofrezca, teniendo en cuenta su precio y sus pros y contras. Por suerte para ti, no tendrás que dedicarle mucho tiempo a dicha tarea: lee y elige.

LOS 8 VOLANTES A EXAMEN

- → Ferrari Modena 360 Wireless
- → GT Driving Force
- → GT Driving Force Pro
- → Monza 2 Power Feedback
- → Pro Wheel
- → Speedster 3
- → Top Drive Force
- → Top Drive GT Force

→ FERRARI MODENA 360 WIRELESS

Fabricante **Thrustmaster** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **49,95 €**

Para que puedas jugar sin cruce de cables

- **Anclaje y sujeción.** Sólo lo podremos sujetar sobre la rodillas, una lástima. Es bastante cómodo, tanto por forma como por la colocación de la mayoría de sus botones.
- **Sensibilidad y pedales.** No se puede calibrar y la resistencia al giro del volante es demasiado alta. Los pedales son demasiado pequeños, aunque analógicos.
- **Compatibilidad y extras.** Funciona en modo digital, analógico y Negcon. Prescinde del cable de conexión con la consola, aunque no del que une volante y pedales. Tiene un alcance máximo de 8 metros y no da ningún problema de recepción.
- **Vibración/Feedback.** Ni vibra ni dispone de efecto "Feedback" debido a la ausencia de cables.
- **Acabado.** Los materiales no llegan al nivel de sus competidores y aunque no da sensación de fragilidad, está debajo de lo esperado.

CONCLUSIONES

Su principal virtud es que es inalámbrico, pero si jugar con o sin cables te da lo mismo, debes saber que hay opciones mejores por un precio similar.

El único volante que nos permite jugar sin el engorro de los cables.

→ GT DRIVING FORCE

Fabricante **Logitech** | Distribuidor **Logitech** | Precio **79,95 €**

Veteranía, calidad y buen precio

- **Anclaje y sujeción.** Presenta dos enormes sargentas para amarrarlo a la mesa. Los pocos botones con los que cuenta están colocados de una forma muy racional.
- **Sensibilidad y pedales.** El tacto y la calibración son muy buenos, de los mejores. Los pedales son analógicos y bastante cómodos gracias a la generosa separación entre ellos, además no se escurren.
- **Compatibilidad y extras.** Al contar únicamente con conector USB, sólo pude ser usado en PS2. Eso sí, es compatible con los tres modos de control existentes.
- **Vibración/Feedback.** Las sacudidas a las que se verán sometidos nuestros brazos, gracias al Force Feedback, son tremendas y muy variadas en intensidad.
- **Acabado.** Compacto y fabricado con unos materiales de una calidad incuestionable. Produce una gran sensación de robustez.



CONCLUSIONES

Su ajustado precio y la calidad que desprende por los cuatro costados lo convierten en una de las mejores opciones, pese a su veteranía. Genial.

Un clásico por el que no pasa el tiempo. Preciso y de calidad

GT DRIVING FORCE PRO



Fabricante **Logitech** | Distribuidor **Logitech** | Precio **139,95 €**

La calidad tiene un precio

■ **Anclaje y sujeción.** Se amarra mediante las sargentas que incorpora en la base, el mejor sistema para un volante con Force Feedback. El aro del volante es comodísimo, pero los botones quedan algo alejados de los dedos.

■ **Sensibilidad y pedales.** La calibración es simplemente perfecta. Los pedales, muy cómodos, son soportados por una amplia base que no se escurre en el suelo.

■ **Compatibilidad y extras.** Solo presenta conector USB, pero es compatible con cualquiera de los tres modos posibles. Posee manetas de cambio tipo F1 y la tradicional palanca secuencial, además de un modo de giro de 900º.

■ **Vibración/Feedback.** La potencia y variedad de las sacudidas que producen el Force Feedback están al máximo nivel.

■ **Acabado.** No sólo es bonito, sino que los materiales usados en su fabricación son de primera categoría.



■ CONCLUSIONES

Aunque es caro, también es el volante de mayor calidad que podéis comprar. Si el dinero no es problema, no hay mejor opción.

Además de ser bonito, ofrece unas excelentes prestaciones.

MONZA 2 POWER FEEDBACK

Fabricante **Pro Play** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **89,95 €**

Sin llegar al nivel de los mejores

■ **Anclaje y sujeción.** Cuenta con sargentas u hombreras para colocarlo sobre las piernas. Su único defecto es el poco espacio que deja entre las manetas de cambio y el volante.

■ **Sensibilidad y pedales.** Podremos limitar el ángulo de giro efectivo, modificando así la sensibilidad de la dirección. Los pedales son simplemente perfectos: grandes, cómodos, analógicos, no se escurren...

■ **Compatibilidad y extras.** El uso del conector estándar garantiza el funcionamiento con cualquier titulo de ambas consolas con cualquiera de los tres modos posibles de control.

■ **Vibración/Feedback.** Cuenta con modo vibración o force feedback (o los dos apagados). En ambos los resultados son aceptables pero tampoco levantan pasiones.

■ **Acabado.** Quitando los pedales, el resto de materiales no es de demasiada calidad y dan sensación de fragilidad.



■ CONCLUSIONES

Exceptuando los pedales, es un volante correcto sin más, aunque completo en cuanto a opciones. Lo mejor es que es compatible con PSone y PS2.

Los pedales son la principal cualidad de este correcto volante.

PRO WHEEL

Fabricante **Project Design** | Distribuidor **Hypnosis** | Precio **40 €**

Para los pequeños de la casa

■ **Anclaje y sujeción.** Para sujetarlo usaremos las ventosas de la base y un pequeño tope que ayudará a que no se mueva sobre la mesa, nada más. Sus cualidades ergonómicas brillan por su ausencia. Casi todo está colocado de manera un poco forzada.

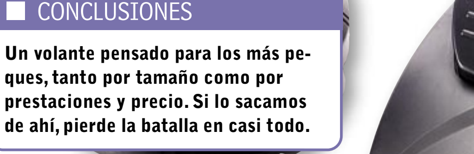
■ **Sensibilidad y pedales.** Existen dos grados de sensibilidad predeterminados que no pasan de correctos. Los pedales analógicos son muy pequeños, para pies de niño.

■ **Compatibilidad y extras.** Es compatible tanto con PS2 como con PSone en cualquiera de los tres modos de control. Podemos encontrar algunos problemillas a la hora de configurar las manetas de cambio F1, pero nada grave.

■ **Vibración/Feedback.** la intensidad de las vibraciones que se producen en la base son contundentes. A un buen nivel.

■ **Acabado.** La sensación de fragilidad es alarmante, debido a los plásticos de baja calidad usados. Además, las instrucciones no son claras.





■ CONCLUSIONES

Un volante pensado para los más peques, tanto por tamaño como por prestaciones y precio. Si lo sacamos de ahí, pierde la batalla en casi todo.

Un volante asequible y correcto, ideal para los más pequeños.

SPEEDSTER 3

Fabricante **Fanatec** | Distribuidor **Ardistel** | Precio **79,95 €**

Menos de lo que parece

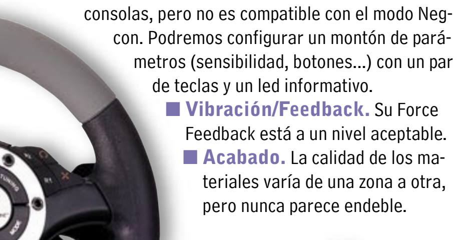
■ **Anclaje y sujeción.** Podremos optar tanto por las sargentas como por colocarlo sobre la piernas. Casi todos los controles quedan alejados de nuestros dedos, aunque la forma y el tacto del aro del volante es bastante bueno.

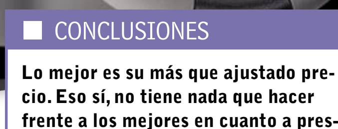
■ **Sensibilidad y pedales.** Los distintos grados de sensibilidad que ofrece se agradecen, aunque es posible que ninguno nos llegue a satisfacer del todo. Los pedales son de lo mejorcito al ser grandes, cómodos y analógicos.

■ **Compatibilidad y extras.** Funciona con ambas consolas, pero no es compatible con el modo Negcon. Podremos configurar un montón de parámetros (sensibilidad, botones...) con un par de teclas y un led informativo.

■ **Vibración/Feedback.** Su Force Feedback está a un nivel aceptable.

■ **Acabado.** La calidad de los materiales varía de una zona a otra, pero nunca parece endeble.







■ CONCLUSIONES

Lo mejor es su más que ajustado precio. Eso sí, no tiene nada que hacer frente a los mejores en cuanto a prestaciones y calidad.

Un buen volante de atractivo diseño y excelente precio.

TOP DRIVE FORCE

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **69,95 €**

Muy lejos de los mejores

- **Anclaje y sujeción.** Podemos usar las ventosas de la base o sujetarlo bajo las piernas: insuficiente para un volante con Force Feedback. Los botones en la parte posterior que sustituyen a las manetas de cambio son demasiado pequeños y fáciles de confundir.
- **Sensibilidad y pedales.** Podemos escoger entre varios grados de sensibilidad, alguno muy acertado. Los pedales son lo peor, al ser demasiado pequeños, con poco recorrido y estar demasiado juntos. Al menos son analógicos.
- **Compatibilidad y extras.** Equipa el conector de toda la vida, por lo que funciona en ambas consolas y en los tres modos. Como extras, podemos ajustar el ángulo de inclinación del eje del volante.
- **Vibración/Feedback.** Los motores encargados del Force Feedback proporcionan sacudidas contundentes y variadas en intensidad..
- **Acabado.** Los plásticos usados no son de la suficiente calidad para hacer frente a la mayoría de los rivales de la comparativa.



Pese a su atractivo precio, hay opciones más completas.

CONCLUSIONES

Aunque no es caro, por un poco más de dinero podemos encontrar mejores opciones en el marcado. Y es que los años se notan.

TOP DRIVE GT FORCE

CALIDAD/PRECIO Play2 RECOMENDADO

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **49,99 €**

Excelente precio y buen calidad

- **Anclaje y sujeción.** Las ventosas son el único método posible para amarrarlo a la mesa, lo que resulta insuficiente. Solo los botones secundarios y la cruceta son algo inaccesibles. Por lo demás es perfectamente ergonómico .
- **Sensibilidad y pedales.** Los tres niveles de sensibilidad predeterminados nos parecen muy bien ajustados. Los pedales son muy cómodos y no presentan defectos.
- **Compatibilidad y extras.** Al usar el conector estándar, se puede usar en cualquiera de las dos consolas (incluso en Xbox). Dispone de los dos tipos de cambio (manetas F1 y palanca) y la posibilidad de relocalizar las funciones de los botones.
- **Vibración/Feedback.** La vibración apenas nos hará cosquillas en las manos.
- **Acabado.** Todo brilla a un excelente nivel, especialmente la palanca de cambios. De los mejores de la comparativa y a años luz de su antecesor.



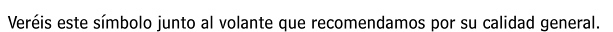
Un gran acabado y un gran precio. Si no quieres grandes alardes...

CONCLUSIONES

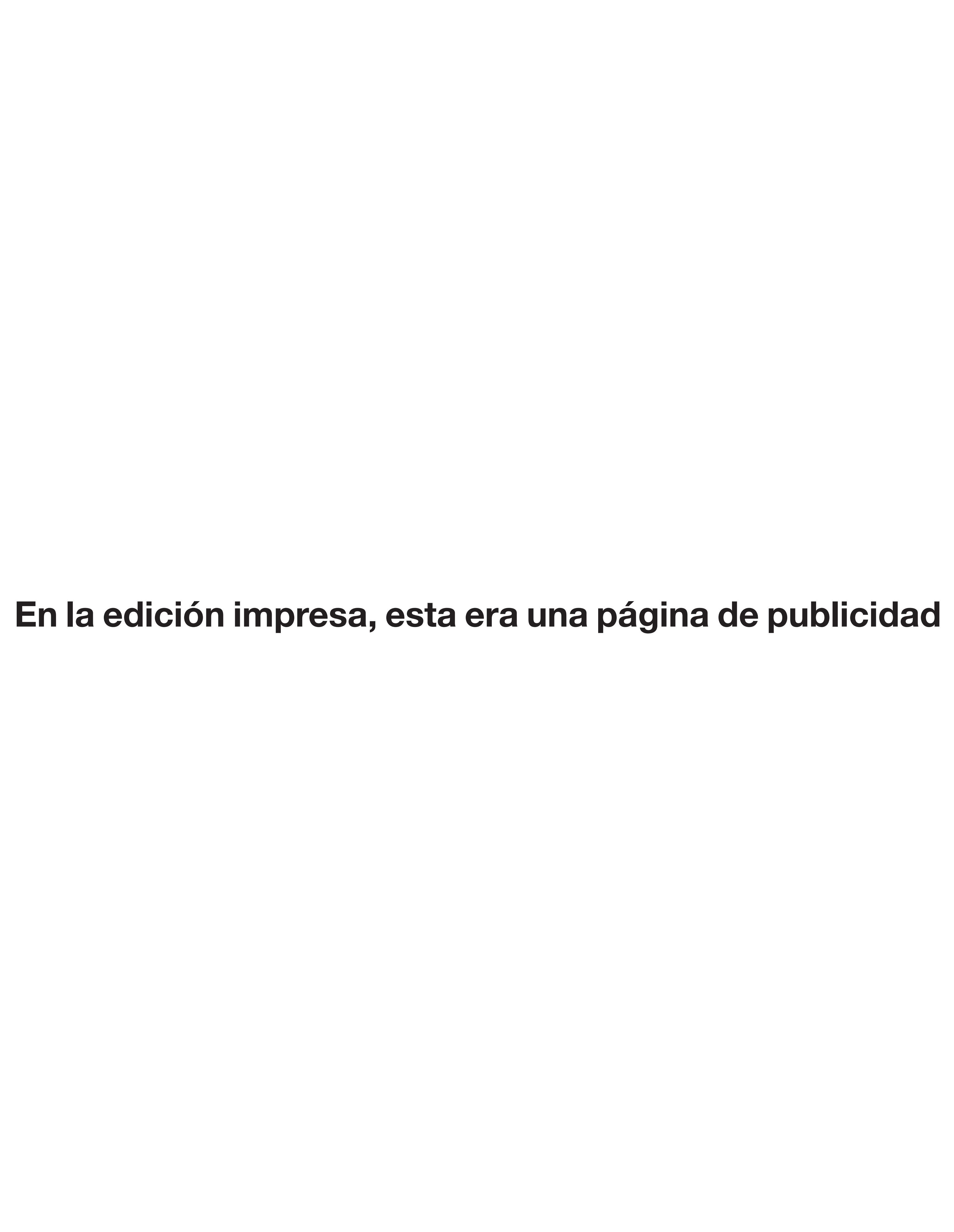
Dentro de los que no ofrecen Force Feedback es de los mejores que puedes encontrar en las tiendas, y a ese mismo nivel, el mejor de la comparativa.

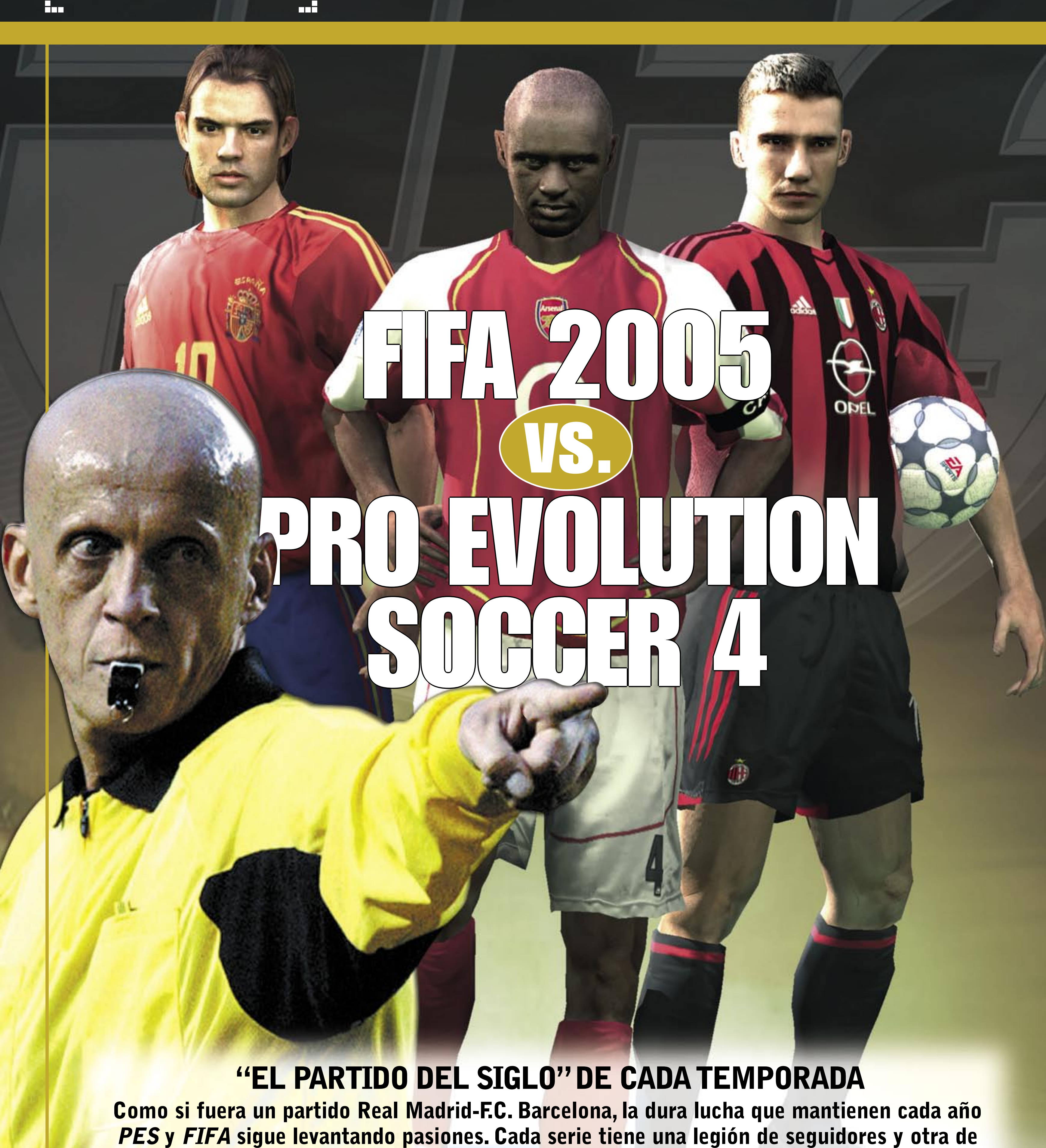
Conclusiones

	SUJECIÓN	ERGONOMÍA	ROBUSTEZ / MATERIALES	PEDALES	SENSIBILIDAD	VIBRACIÓN	FORCE FEEDBACK	OPCIONES CAMBIO	CONEXIÓN USB/NORMAL	PRECIO	VALORACIÓN	CALIDAD / PRECIO
FERRARI MODENA 360 WIRELESS	R	B	R	R	B	No	No	F1	Normal	49,95 €	R	B
GT DRIVING FORCE	MB	MB	MB	MB	MB	No	MB	F1	USB	79,95 €	MB	E
(RECOMENDADO Play2) GT DRIVING FORCE PRO	MB	B	MB	MB	E	No	E	F1 Palanca	USB	139,95 €	E	MB
MONZA 2 POWER FEEDBACK	E	B	R	E	MB	B	B	F1	Normal	89,95 €	MB	B
PRO WHEEL	M	R	R	R	B	E	No	F1	Normal	40,00 €	R	B
SPEEDSTAR 3	E	R	B	MB	B	No	B	F1	Normal	79,95 €	R	B
TOP DRIVE FORCE	R	R	B	R	MB	No	B	F1	Normal	69,55 €	R	B
(CALIDAD/PRECIO Play2) TOP DRIVE GT FORCE	R	MB	MB	MB	MB	R	No	F1 Palanca	Normal	49,99 €	MB	E


Veréis este símbolo junto al volante que recomendamos por su calidad general.


Este indica el volante que ofrece la mejor relación Calidad/Precio.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



FIFA 2005 VS. PRO EVOLUTION SOCCER 4

"EL PARTIDO DEL SIGLO" DE CADA TEMPORADA

Como si fuera un partido Real Madrid-F.C. Barcelona, la dura lucha que mantienen cada año *PES* y *FIFA* sigue levantando pasiones. Cada serie tiene una legión de seguidores y otra de detractores y todos elogian las virtudes de uno y critican los fallos del otro. Para que no te pierdas, analizamos y comparamos al detalle los dos mejores juegos de fútbol del momento.

1.Sistema de juego

1.1 Pases

PRO EVOLUTION SOCCER 4



A FAVOR. Tanto los pases al jugador como al hueco siguen funcionando bien. Los pases manuales han mejorado y son más precisos.

EN CONTRA. Los pases al hueco siguen dando problemas cuando hay más de un posible destinatario. No siempre van donde queremos.

FIFA 2005



A FAVOR. A los pases "de siempre" se une ahora el pase elevado al hueco. Y con el control "Sin Balón" podemos elegir el destino del pase.

EN CONTRA. El control "Sin Balón", aunque se ha optimizado, sigue siendo algo engorroso de usar en plena jugada de ataque...

➔**CONCLUSIÓN** *PES4* no ha variado mucho su sistema de pase, mientras que *FIFA 2005* ha mejorado la oferta y presenta un sistema francamente satisfactorio y muy completo.

1.2 Tiros

PRO EVOLUTION SOCCER 4



A FAVOR. Como en las anteriores entregas, cuanto más pulses el botón más fuerte va el tiro. Perfectos una vez que te acostumbras.

EN CONTRA. Algunos tiros "avanzados" que antes requerían mucha habilidad, como las vaselinas, han rebajado bastante su dificultad.

FIFA 2005

A FAVOR. Los tiros de *FIFA 2005* son probablemente los más realistas de toda la serie. Y cuesta menos colocarlos donde queremos.

EN CONTRA. En ocasiones, como en los tiros a larga distancia, siguen siendo algo "meteóricos", aunque menos que en *FIFA 2004*.

➔**CONCLUSIÓN** Pese a las evidentes mejoras de *FIFA 2005*, los tiros de *PES4* nos siguen pareciendo mejores y más realistas. Eso sí, requieren práctica y una cierta destreza.

1.3 Regates

PRO EVOLUTION SOCCER 4



A FAVOR. Siguen dependiendo de nuestra habilidad, del "timing" y de la calidad del jugador que llevemos. Hay alguno que otro nuevo.

EN CONTRA. Seguramente no son muy accesibles para los menos hábiles o para los que no están familiarizados con la serie *PES*.

FIFA 2005



A FAVOR. Mucho mejor. Ya no sólo cuenta la calidad del jugador, sino la distancia del contrario, el "timing"... Hay nuevos, como amagos.

EN CONTRA. En esta edición, para regatear se exige bastante habilidad. ¿Gustará eso a los seguidores del fútbol sencillo?

➔**CONCLUSIÓN** La habilidad es clave en ambos juegos para regatear. Los regates de *FIFA* han mejorado mucho, pero los de *PES4* nos parecen más intuitivos. Muy bien en ambos.

1.4 Balón parado

PRO EVOLUTION SOCCER 4



A FAVOR. No usa ningún tipo de indicador visual, pero ha mejorado los saques de banda y ofrece más opciones para sacar las faltas.

EN CONTRA. Sacar bien faltas y córners requiere horas de práctica, tal vez precisamente por la ausencia de indicador visual.

FIFA 2005



A FAVOR. Repite sistema tanto en los córners (complejo) como en las faltas. Éstas tienen indicador de potencia, dirección y efectos.

EN CONTRA. En las faltas, tanto indicador visual facilita demasiado las cosas. En los córners el sistema nos parece algo engorroso.

➔**CONCLUSIÓN** Ambos son fieles a sí mismos en este apartado. *FIFA 2005* tiene indicadores visuales que facilitan mucho y en *PES4* cuenta nuestra habilidad "a pelo". ¿Qué prefieres?

2.Aspectos técnicos

2.1 Ambientación

PRO EVOLUTION SOCCER 4



A FAVOR. Más secuencias, licencias y nuevos comentaristas mejoran la ambientación.

EN CONTRA. Puede mejorar algo el sonido y el realismo visual, sobre todo en los estadios.

FIFA 2005



A FAVOR. Nuevos vídeos y un apartado sonoro inmejorable forjan una gran ambientación.

EN CONTRA. Poca cosa. Por decir algo, algunos detalles gráficos son mejorables.

➔**CONCLUSIÓN** Aunque *PES4* mejora con sus licencias y nuevos vídeos y comentaristas, no se puede comparar con la ambientación de *FIFA 2005*, que te "mete" más en el partido.

2.2 Jugadores

PRO EVOLUTION SOCCER 4



A FAVOR. Los modelos son mejores que nunca y las nuevas animaciones funcionan bien.

EN CONTRA. Pese a las licencias, algunos uniformes y jugadores no acaban de convencer.

FIFA 2005



A FAVOR. Están muy bien hechos y actualizados hasta el mínimo detalle: botas, peinados...

EN CONTRA. Unos están mejor recreados que otros. Debe mejorar la animación facial.

➔**CONCLUSIÓN** Ambos juegos cumplen con creces en este apartado, aunque en los dos encontramos pequeños defectos. En cualquier caso, las pegas no tienen mucha importancia.

3.Inteligencia Artificial

3.1 Compañeros

PRO EVOLUTION SOCCER 4



FIFA 2005

A FAVOR. La inteligencia artificial de nuestros compañeros funciona bien en general.

EN CONTRA. En ocasiones cuesta ver un buen desmarque. Y los porteros pueden mejorar.

A FAVOR. El equipo se mueve bien como bloque y los desmarques se controlan mejor.

EN CONTRA. El "Sin Balón" asegura los desmarques, pero es complejo. Y los porteros...

→**CONCLUSIÓN** Los dos convencen, aunque *FIFA* ofrece más garantías gracias al "Sin Balón", con el que controlamos los desmarques. En ambos, los porteros "cantan" más de la cuenta.

3.2 Rivales

PRO EVOLUTION SOCCER 4



FIFA 2005



A FAVOR. Tenemos que superar más presión rival que nunca. Agobiante y realista.

EN CONTRA. Los rivales están encima todo el rato, así que los "novatos" lo pasarán mal.

A FAVOR. La presión contraria es asfixiante, aunque gracias al Primer Toque la evitaremos.

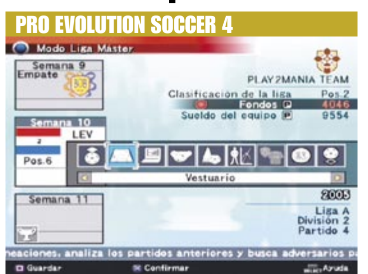
EN CONTRA. Los amantes del fútbol "facilón" lo pasarán mal con la mejora de la IA rival.

→**CONCLUSIÓN** Pese a la evidente mejoría de *FIFA*, superar a los rivales de *PES4* sigue siendo más complicado, lo que garantiza más reto y, a la postre, más realismo, ¿verdad?

4.Opciones Generales

4.1 Competiciones

PRO EVOLUTION SOCCER 4



FIFA 2005



A FAVOR. Sus dos grandes novedades son una Liga Máster más profunda y la posibilidad de disputar Ligas de clubes, como la española.

EN CONTRA. Aunque ha mejorado mucho en este sentido, todavía no puede compararse al extenso catálogo que ofrece *FIFA 2005*.

A FAVOR. Un modo Carrera de 15 temporadas, infinidad de Ligas y Copas, entrenamiento, partidos Online "uno contra uno", editor...

EN CONTRA. Con la inclusión este año del editor de torneos, sinceramente no se nos ocurre ningún defecto en este apartado.

→**CONCLUSIÓN** Hay que reconocer el gran salto en calidad y cantidad que ha dado *PES4*, aunque objetivamente *FIFA 2005* ofrece más competiciones y modalidades de juego.

4.2 Equipos

PRO EVOLUTION SOCCER 4



FIFA 2005



A FAVOR. 57 selecciones y 136 clubes (el anterior sólo tenía 64) y están todos los españoles de Primera División (en *PES3* sólo había 8).

EN CONTRA. Sólo los equipos españoles, italianos y holandeses son reales. El resto, no. Y las plantillas no están del todo actualizadas.

A FAVOR. Todos los equipos que podáis imaginar están en *FIFA 2005* con sus licencias, incluyendo los de Primera y Segunda División.

EN CONTRA. Como no quieran meter divisiones regionales o los equipos de la liga de Qatar, no sabemos cómo pueden mejorar esto.

→**CONCLUSIÓN** Insistimos en reconocer los avances de *PES4* en este sentido, pero un año más se impone el abrumador catálogo de *FIFA*, en el que todos los equipos son reales.

4.3 Editor y fichajes

PRO EVOLUTION SOCCER 4



FIFA 2005



A FAVOR. Un potente buscador de jugadores, un sistema de fichajes más complejo y un editor realmente completo son las bazas de *PES4*.

EN CONTRA. Si tuviera las plantillas bien actualizadas, no tendríamos que molestarnos en retocar equipos y editar los jugadores...

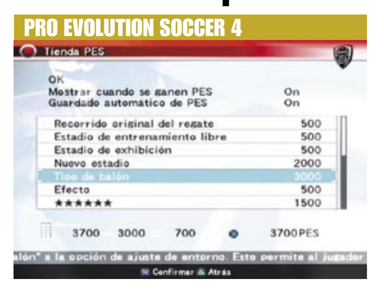
A FAVOR. El sistema de fichajes funciona bien y, a diferencia del anterior, se ha incluido un potentísimo editor, el de *Tiger Woods 2004*.

EN CONTRA. Quizá echemos en falta algunas opciones a la hora de negociar los fichajes, opciones que sí encontramos en *PES4*.

→**CONCLUSIÓN** Los dos ofrecen un completísimo editor de jugadores. A nosotros nos gusta más el sistema de fichajes de *PES4*, aunque la diferencia real no tiene importancia.

4.4 Otras opciones

PRO EVOLUTION SOCCER 4



FIFA 2005



A FAVOR. Un modo Entrenamiento que nos permite ejercitar lances concretos del juego y una Tienda con cantidad de extras ocultos.

EN CONTRA. Un año más, volvemos a quedarnos con las ganas de jugar partidos Online. ¿Quizás lo podremos hacer en *PES5*?

A FAVOR. Partidos Online, una Tienda con 77 extras para desbloquear y opción de "conectarlo" a *TCM 2005* gracias al "Fútbol Fusión".

EN CONTRA. Los partidos Online sólo son amistosos "uno contra uno" y parece que no terminan de funcionar todo lo bien que deberían.

→**CONCLUSIÓN** Aunque las opciones extra que ofrece *PES4* también molan, una vez más hay que rendirse ante la enorme oferta de *FIFA 2005*, aún con sus pegas (que las tiene).

5.Conclusiones

En busca del simulador de fútbol más perfecto

La dura lucha que mantienen año tras año las series *FIFA* y *PES* se presenta esta temporada más igualada que nunca. Y es que ambas series se han mirado "de reojo" y, fijándose la una en la otra, han incorporado a sus respectivos juegos lo mejor de la competencia. Así, *FIFA 2005* mantiene su riqueza de opciones y licencias, pero ahora luce un sistema de juego más realista y profundo que nunca. Mientras tanto, *PES4* sigue emocionando a la hora de jugar, pero ahora con más equipos y algunas licencias importantes. En términos objetivos, *FIFA* sigue ofreciendo más, pero el salto que ha dado *PES* también nos parece muy importante. En cualquier caso, este "pique" cada año nos deja juegos más perfectos.





		PRO EVOLUTION SOCCER 4		FIFA FOOTBALL 2005	
SISTEMA DE JUEGO	Estilo de juego	E	Un simulador con todas las letras. Su sistema de juego permite hacer casi de todo con el balón. El precio por tanto realismo es que dominarlo requiere horas de práctica.	E	La saga empezó casi como arcade, y con esta entrega ya es un simulador con todas las de la ley. Olvidaos del estilo "facilón" típico de la serie *FIFA* porque aquí no lo vais a encontrar.
	Pases	MB	Pases cruzados de banda a banda, envíos al hueco, paredes, pases manuales... Aunque en momentos puntuales puedan fallar, lo cierto es que suelen funcionar de maravilla.	MB	Están los pases "de siempre" y en esta ocasión encontramos novedades, como controles orientados nada más recibir el balón y pases elevados al hueco. Un repertorio muy bueno.
	Tiros	E	Cuanto más aprietes el botón más potente saldrá el tiro. En *PES4*, algunos disparos antes reservados sólo a los más hábiles (como la vaselina) han suavizado su dificultad.	MB	Son los más realistas de toda la serie, aunque los disparos lejanos nos siguen pareciendo poco creíbles por "meteóricos". Al menos ahora no van siempre a puerta...
	Regates	E	La clave sigue estando en nuestra habilidad, además de otros factores como la distancia a la que nos encontremos del contrario y la calidad de nuestro jugador. Muy realistas.	E	Muy mejorados con respecto a otros entregas. Olvidados de "atravesar" a los rivales y preparaos para unos regates en los que cuenta tu habilidad, la calidad del jugador y el "timing".
	Faltas	E	Con mucha práctica podemos llegar a dominar la fuerza y el efecto en los saques de falta. Eso sí, seguimos sin contar con ninguna ayuda visual (salvo la barra de potencia del tiro).	E	Al contrario que en *PES4*, en *FIFA 2005* vuelve a estar el indicador visual que nos ayuda a controlar la dirección, la fuerza y el efecto del disparo. Enseguida se le coge el "punto".
	Córners	MB	Al igual que ocurre en las faltas, en los córners no contamos con ninguna ayuda visual para asegurar el pase (salvo la mencionada barra). Dominar el efecto requiere práctica.	MB	Repite el sistema del año pasado, en el que elegimos la zona hacia donde irá el balón y el jugador que rematará, para posteriormente intentar zafarnos de la defensa manualmente.
	Valoración	E	**Los chicos de Konami, genio y figura en esto del fútbol, vuelven a ofrecernos su realista sistema de juego de siempre, pero optimizado con nuevos detalles. Genial.**	E	**Parece que por fin la serie *FIFA* ha encontrado un sistema de juego sobre el que basarse en próximas entregas. Sin duda, el que más nos ha gustado de todos.**
ASPECTOS TÉCNICOS	Diseño de los jugadores	E	Los modelos son bastante naturales y, como es normal, unos jugadores están mejor hechos que otros. Eso sí, los que sí han ganado mucho son los equipos que tienen licencia oficial.	E	Pese a que la animación facial es mejorable, hay que destacar el esfuerzo de EA Sports en "clavar" a los jugadores (sobre todo a los más famosos) con todo lujo de detalles.
	Animaciones	E	Tan suaves y fluidas como siempre, y el gran porcentaje de animaciones nuevas son todo un acierto. Para la próxima entrega debe mejorar la expresividad de los jugadores.	MB	Salvo algunas animaciones puntuales algo sosas y "robóticas", lo cierto es que en este apartado *FIFA 2005* nos convence del todo. Están a la altura del gran conjunto gráfico.
	Ritmo de juego	E	Sorprendentemente, el ritmo de juego ha descendido levemente con respecto a anteriores entregas. Es un poco más "pausado", pero esto no debe entenderse como un defecto.	E	El mejor y más dinámico de toda la serie *FIFA*. Y si por alguna razón no te convence el ritmo de juego "por defecto", siempre puedes aumentar o disminuir la velocidad del juego.
	Física del balón	E	La física del balón no ha cambiado nada en *PES4* ni falta que hace: es sencillamente sublime, como en todas las entregas de la serie. Si algo funciona bien, ¿para qué cambiar?	E	Una de las mejoras más apreciables de este nuevo *FIFA* es la nueva física del balón, infinitamente más realista y creíble que en todas las entregas anteriores. Un gran avance.
	Estadios	MB	Bien construidos, variados y profundos, aunque la mayoría no son reales y todos mantienen las pancartas en las gradas con los mensajes más absurdos, que le restan crédito a la ambientación.	E	Los estadios de *FIFA 2005* son grandiosos y están aún mejor contruídos que los de *PES4*. Además, los recintos más famosos están "clavados": Bernabéu, Camp Nou, Mestalla...
	Comentaristas	MB	Aunque siguen algo descoordinados con la acción, los nuevos comentarios de Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano (conocidos por "Estudio Estadio") son mucho más "profesionales".	E	El trabajo de Manolo Lama y Paco González (de la Cadena SER) en los comentarios sigue siendo sobresaliente. Aportan la emoción suficiente y casi siempre "vienen a cuento".
	Sonido ambiente	MB	Han mejorado bastante y siguen siendo dinámicos (por ejemplo, cuando nos acercamos al área, el publico grita más fuerte). En los amistosos puedes elegir la actitud del público.	E	Excelente. Cada afición cuenta con sus propios cánticos, grabados en el propio estadio, lo que aporta un grado de realismo excepcional y te "mete" literalmente en el partido.
	Valoración	E	**Salvando el apartado sonoro, que aunque ha mejorado aún podría pulirse más, la parcela técnica de *PES4* nos convence plenamente. Es otra de sus grandes bazas.**	E	**Con un sonido inmejorable y grandes progresos en "asignaturas pendientes" típicas en *FIFA* como física del balón y ritmo de juego, el apartado técnico es alucinante.**
INTEL. ARTIFICIAL	Compañeros	MB	La inteligencia artificial de los compañeros funciona bien en general, aunque en muchas ocasiones cuesta ver un desmarque decente o que un compañero nos doble en la banda.	E	Se mueven muy bien como bloque, y si algún movimiento no nos convence podemos controlarlo nosotros gracias al control "Sin Balón", entre otros métodos.
	Rivales	E	Pegajosos y agobiantes, los jugadores rivales están encima de nosotros más que nunca y no nos dejarán ni un momento de respiro. Y más en el nivel de dificultad más alto.	MB	Han mejorado ostensiblemente con respecto a entregas anteriores. También hay nuevos recursos para librarnos de ellos, como los controles orientados al "Primer Toque".
	Porteros	MB	Depende siempre de la calidad del portero en cuestión, pero en *PES4* vamos a encontrar más "cantadas" de las deseadas. Aunque esto también puede ser realista, ¿no?	MB	Al igual que en *PES4*, depende del portero en cuestión, aunque hay algunos problemillas generales, como que el guardameta tarda demasiado en levantarse tras rechazar un balón.
	Árbitros	MB	Tiene más presencia en el juego que en otros *PES* (de hecho, ahora le podemos ver en el partido y advierte a los jugadores antes de amonestarles). Muy bien en líneas generales.	MB	Como sucede (y sucederá) en todos los juegos de fútbol, no todas las decisiones del árbitro son bien recibidas por los jugadores... Pero lo cierto es que funciona con total corrección.
	Valoración	MB	**Aunque con algunas pegas que se pueden mejorar, la IA que exhibe *PES4* está realmente trabajada y no desentona con el resto de aspectos del juego.**	MB	**Superior a la de años anteriores y con mejoras apreciables desde el principio. Al igual que en *PES4* tiene sus pegas, pero permite jugar sin ningún tipo de problemas.**
OPCIONES GENERALES	Modos de juego	MB	Una Liga Master mejorada y con más opciones, varias Copas y Ligas y un divertido modo Entrenamiento son sus principales bazas. Mejora, pero sin abrumar como *FIFA 2005*.	E	Un modo Carrera, multitud de Ligas y Copas, editor de torneos, modo de Práctica, partidos amistosos Online y opción de conectarlo a *Total Club Manager 2005*. Casi nada, ¿verdad?
	Competiciones	MB	Las novedades están en la Liga Master, con más equipos y opciones nunca vistas, y en la presencia de Ligas de clubes (incluyendo la española, aunque sin el calendario real).	E	El modo Carrera es la "estrella, donde tenemos que progresar como entrenador durante 15 temporadas. Además, *FIFA 2005* posee la licencia oficial de las 18 ligas más potentes.
	Número de clubes	MB	Tiene un total de 136 clubes, más del doble que en *PES3*. Además, por primera vez se incluyen licencias, aunque solo de las ligas española, italiana y holandesa. Algo es algo.	E	Más de 350 clubes, que abarcan las 18 mejores ligas (algunas con divisiones inferiores), además de clubes sueltos de ligas menos importantes. Y todos con la licencia oficial.
	Número de selecciones	MB	El nuevo *PES* tiene un total de 57 selecciones, una más que en la edición anterior (Letonia). Podría tener algunas más, pero nos parece que este apartado esté suficientemente cubierto.	MB	Al igual que el año pasado, la cifra de selecciones nacionales no resulta nada apabullante (cerca de 40), pero bueno, al fin y al cabo están las escuadras más importantes, ¿no?
	Número de estadios	MB	Tiene un total de 27 estadios distintos (7 más que en *PES3*) y la mayoría siguen siendo falsos, aunque pretenden "inspirarse" en reales (como Catalonia Stadium o Red Cauldron).	E	30 estadios, algunos genéricos y la mayoría reales. Están los principales campos de Europa (Anfield, San Siro, etc.) y siguen los 4 españoles: Bernabéu, Calderón, Mestalla y Camp Nou.
	Cámaras	E	Se mantienen los 11 tipos de cámara del anterior *PES*. Algunas siguen siendo prácticamente iguales a otras pero con más o menos zoom, aunque podemos alterar el ángulo de todas.	E	Al igual que en el anterior, encontramos 5 tipos de cámara distintos. En todos ellos podemos regular la altura de la misma (10 "posiciones") y el zoom (otras 10). Completo.
	Configurar partidos	E	Además del número de sustituciones y otras opciones básicas, podremos elegir otras más originales, como el modelo de balón o la afluencia de público en las gradas. Muy completo.	MB	En su afán por ser realista, ofrece menos opciones y menos "libertad" de elección que *PES4* en este sentido. Aun así, no echaréis en falta ninguna opción realmente importante.
	Estrategias	MB	Realmente completo en el apartado de tácticas, No echaréis de menos ninguna opción, aunque sí hemos de decir que las posibilidades son bastante parecidas al del anterior *PES*.	E	Tiene 14 tipos de disposiciones tácticas distintos, pero además podemos alterar otros factores como la mentalidad de los jugadores o el tipo de ataque (centrado, por las bandas...).
	Editores	E	Dado que la plantillas no están del todo actualizadas, uno de los recursos será editar los jugadores. Menos mal que dicho editor es tan potente y completo como siempre.	E	El año pasado no tenía ninguno, y este año han incluido una de las herramientas de edición más potentes de todo el mercado, concretamente el editor de *Tiger Woods 2004*.
	Sistema de fichajes	MB	*PES4* tiene un sistema de fichajes muy completo, desde el mejorado buscador de jugadores hasta los tipos de traspaso (cesiones, etc.) o factores que influyen como el prestigio de tu club.	MB	Aunque personalmente nos gusta más el sistema que utiliza el nuevo *PES*, lo cierto es que los fichajes en *FIFA 2005* también funciona con total y absoluta corrección.
	Opciones multijugador	E	Pueden jugar hasta 8 jugadores, usando Multitap, claro. Estos partidos tan "masivos" con los colegas no desmerecen en absoluto y son realmente emocionantes. No os lo perdáis.	E	Además de permitir partidos de hasta 8 jugadores con el Multitap, tenemos la posibilidad de disputar partidos amistosos Online, aunque son "uno contra uno" y no funcionan muy bien.
	Otras opciones y extras	MB	En la Tienda tenemos para desbloquear un montón de nuevos extras, como nuevos balones, aspectos físicos e incluso ciertas opciones jugables. Bastante completo.	E	Además de la posibilidad de "conectarlo" con *Total Club Manager 2005*, esta edición incluye una Tienda como la de *PES*, donde se pueden conseguir 77 extras como nuevas equipaciones.
	Valoración	MB	**Aunque aún no llega a la altura de *FIFA*, este año *PES4* se acerca más que nunca doblando el número de clubes y con algunas licencias de renombre. Deben seguir así.**	E	**Este apartado siempre ha sido una de las mejores bazas de *FIFA* y este año no es una excepción. Y encima con añadidos de lujo, como el editor o la nueva Tienda.**
	TOTAL	E	**A la hora de jugar es tan alucinante como siempre, y encima este año mejora las opciones y y tiene algunas licencias. Si te gusta el fútbol, no te lo puedes perder.**	E	**Sus realistas cambios en el sistema de juego unidos a su gran cantidad de opciones y licencias le convierten en el juego de fútbol más completo.**

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

¡Que empiece la batalla!

Hola playmaníacos. Estoy pensando en comprarme un juego de guerra que trate del desembarco de Normandía, ¿sabéis alguno?

Ángel Franco (e-mail)

La primera misión de *Medal of Honor Frontline* (Platinum) es el desembarco de Normandía en todo su esplendor, vamos, tipo "Salvar al soldado Ryan". El resto de misiones ya cubren otras campañas de la guerra en Europa. *Brothers in Arms*, que se pondrá a la venta el año que viene, narra las aventuras de una compañía de la 501 aerotransportada (los paracaidistas) y está ambientado en el Día D, aunque no en el Desembarco, ya que los paracaidistas saltaron tras las líneas enemigas para asegurar las salidas de las playas para la infantería. *Call of Duty* también trata de la II Guerra Mundial, pero no se centra en el desembarco como tal.



La primera misión de *MOH Frontline* recrea con toda la crudeza del mundo el famoso desembarco.

Cómo probar juegos

Hola queridos amigos de Play2Manía. Me gusta muchísimo vuestra revista, en especial las comparativas. Mi gran hobby son los juegos y me gustaría saber qué tengo que hacer para convertirme en "probador" de juegos, que es lo que más me gusta.

Xavi (e-mail)

Puedes entrar en las páginas web de las distintas compañías. Allí suele haber ofertas de trabajo y generalmente se refieren a testers, que es lo que tú buscas. Es una cuestión de oportunidad y suerte, pero para que no se te escape la ocasión tienes que estar al tanto. Eso sí, no siempre la oferta es de trabajo como tal, sino de colaboración desinteresada: te ofreces a dar gratuitamente tu opinión sobre ciertos juegos o desarrollos. Es una manera de entrar en el mundillo que puede ser tan divertida como interesante.

Leyendas de dragones en PS2

Hola playmaníacos. Primero decir que hacéis la mejor revista de PS2. Me gustaría saber si Sony planea hacer la segunda parte de *The Legend Of Dragoon*, ya que es un juego que me gustó muchísimo.

Aítor Torrecilla (e-mail)

No hay nada sobre una segunda parte de *Legend of Dragoon*, aunque Sony ha anunciado otro juego de rol con dragones. Su título es *Pride of the Dragon Peace* y en él tendremos que criar dragones. Saldrá en octubre en Japón.

Las mejores peleas

Hola playmaníacos felicidades por la revista. Tengo intención de comprarme un juego de lucha tipo *Tekken 4*. Mi duda está entre *Tekken 4*, *Dragon Ball Z Budokai 2*, *Mortal Kombat V: Deadly Alliance*, *Soul Calibur II* y *Virtua Fighter 4 Evolution*. ¿Cuál me recomendáis?

Daniel García (e-mail)

Nuestra lista de preferencias sería: *Tekken 4*, *Soul Calibur II*, *VF4*, *Mortal Kombat V* y por último *Dragon Ball*. Todos ello son Platinum, pero si el dinero no es un problema, estáte atento a *Mortal Kombat Deception*, que se pone a la venta a finales de noviembre y tiene una pinta de lo más espectacular. Además va a ser un juego muy completo, incluyendo un modo aventura con pinceladas de rol, minijuegos como un ajedrez, puzzles... En fin, que promete ser mucho más que lucha.

Virtua Fighter 4 Evolution es uno de los tres mejores juegos de lucha de PS2, donde la competencia es brutal... y muy buena.

EL TEMA DEL MES: JUGAR ONLINE: ¿QUÉ NECESITO?

Cada vez son más los títulos que ofrecen modos de juego Online, y con ellos, crece el interés y las dudas de los que quieren probar esta modalidad de juego. He aquí algunas de vuestras preguntas más habituales...

Cables y programas

Hola playmaníacos, tengo un PC y un router de Telefónica con conexión de banda ancha y me gustaría saber si necesito algo más para poder jugar Online con PS2, ¿qué cables tengo que comprar? ¿Hay que bajarse de Internet algún programa?

Juanjo (Burgos)

En realidad lo único que necesitas es el adaptador Ethernet de PS2. Junto con este adaptador se incluye un cable de red para conectar la consola al router y un CD con el software necesario. También deberías tener a mano los papeles que te envió Telefónica con los datos de tu conexión, y ciertos conocimientos a la hora de crear una red entre PS2 y PC.

Tener un PC

Yo no tengo PC en casa, pero me apetece mucho jugar Online con PS2, ¿necesito comprarme el PC o con la tarjeta Ethernet ya puedo conectarme a la línea telefónica? He visto que el cable que lleva esta tarjeta es igualito al de los teléfonos...

José Miguel Gutiérrez (Madrid)

Con PS2 puedes jugar Online sin tener un PC, pero sí que necesitas un módem o un router para conectar la consola a la línea telefónica. Y otra cosa: aunque el cable de la tarjeta Ethernet parezca igual que el del teléfono, en realidad son diferentes, así que ni se te ocurra conectar tu PS2 a la línea de teléfono directamente...

Al contratar un acceso de banda ancha casi todas las ofertas incluyen un módem/router.

La conexión de banda ancha

¿Qué pasa, Play2Manía? Tengo una conexión de banda ancha en mi PC, con la que puedo jugar Online, navegar, chatear, mandar correos, descargar música e imágenes... ¿Me vale esta conexión para PS2 o necesito darme de alta en otra línea? ¿Podré seguir haciendo lo mismo que hasta ahora con el PC?

Alberto Rascamoros (Málaga)



La nueva aventura de Larry llegará cargada de minijuegos y situaciones muy picantonas, en las que nuestro objetivo final será ligar con todas las chicas que podamos. Eso sí, para mayores de 18 años...

Aventuras con mucho humor

¡Hola compañeros del vicio! Me gustan las aventuras gráficas y más aún si son divertidas. Seguro que recordáis *El Día de Tentáculo, Sam & Max*, los *Monkey Island* y otros juegos de LucasArts para PC. Para PS2, que yo sepa, solamente ha salido *La Fuga de Monkey Island*, aunque un poco floja en gráficos me resultó muy entretenida. ¿Sabéis si hay o habrá algún título para PS2 de estas características? ¿No sacarán una versión de *El Día del Tentáculo* o una nueva aventura del *Monkey*?

El PeCa (e-mail)

Como para no acordarnos de todas las aventuras míticas que nos comentas, pero desgraciadamente no parece probable que nadie se atreva a poner al día esos clásicos, que serían la caña, la verdad. Ten en cuenta que las aventuras gráficas han perdido gran parte de su fuelle y ni siquiera en PC son lo que eran. Menos aún en consola, donde nunca han funcionado excesivamente bien. Eso sí, estas Navidades se va a poner a la venta una nueva entrega de una de las sagas de aventuras gráficas más divertidas de todos los tiempos: L*arry*. Se llamará *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*, y es un poco "subidilla" de tono. Otra buena aventura gráfica, aunque no con tanto humor, es *Broken Sword: el Sueño del Dragon*...

Tu conexión te vale y te sobra para el PC y para PS2. Y por supuesto, podrás hacer lo mismo que hasta ahora con el PC. Eso sí, al compartir el ancho de banda evita descargar archivos con el PC mientras juegas Online con PS2, ya que la experiencia se podría ver deteriorada o incluso interrumpida.



El adaptador de Banda Ancha o tarjeta Ethernet es necesario para jugar Online.

Periféricos para navegar, mandar e-mails y chatear

Hola playmaníacos. He leído que si te compras un teclado USB ya puedes chatear, entonces ¿qué necesito para navegar libremente, mandar "emilios" y esas cosas con PS2?

Joaquín Molero (Bilbao)

No has leído bien. Si tienes un teclado USB podrás chatear más fácilmente en los juegos que te den esta opción, pero esto no significa que puedas entrar en chats libres de Internet. De hecho no puedes. Tampoco puedes navegar libremente o cargar páginas como en PC. Con PS2 "sólo" puedes jugar Online...

Compatibilidad y precios de PSP

Hola Play2Manía, lo primero felicitaros por vuestra revista que es la mejor. Lo segundo es una cosilla que no me aclaro: PSP costará alrededor de 300 euros y hay que comprar juegos en formato UMD ¿no es así? Entonces todos los que nos hemos comprado una PS2 y tenemos bastantes juegos, ¿ahora tenemos que gastar 40 euros en cada juego de PSP y no podemos jugar con los de PS2? ¡¡Lo veo muy, muy chungo!!

Álvaro(e-mail)

En realidad no es así. PSP es una consola portátil, una máquina independiente que no tiene nada que ver con PS2, salvo que también es de Sony. Por eso, lo normal es que no sirvan los juegos de PS2. Además, los juegos de la portátil no van a ser los mismos que los de PS2, aunque habrá conversiones y adaptaciones, pero la gran mayoría serán diferentes. De hecho, cuando salga PS3 y se dejen de hacer juegos para PS2, PSP seguirá teniendo sus juegos y sus lanzamientos. PSP es como GameBoy. Los juegos de GameBoy no tienen nada que ver con los de Game Cube, ni antes con los de Nintendo 64, ni antes aún con los de Super Nintendo. La gracia es que puedes jugar a cosas diferentes y sin tener que estar atado a la tele. ¿Qué es cara? Bueno, aún no sabemos con seguridad a qué precio será lanzada, pero ya sabes que la última tecnología hay que pagarla. Por si no lo recuerdas, PS2 costó 75.000 "pesetazas" en su lanzamiento...

Y otra cosa, vaya porquería de "portátil" si se pudieran meter DVD, ¿has pensado en el tamaño que tendría que tener para que cupiera el disco?

PSP va a ser una portátil con el potencial de PS2 y funciones multimedia.



¿Qué pasa con *Juiced*?

Hola *players*, me gustaría saber que es lo que pasa con *Juiced,* porque no lo encuentro por ningún sitio. En una tienda me dijeron que la empresa que lo iba a distribuir ha quebrado y que no se sabe qué es lo que va a pasar con el juego ¿Es cierto? ¿Tiene ya fecha de salida?

Néstor Rodríguez (e-mail)

Es cierto. Acclaim se ha declarado en bancarrota y ahora no se sabe qué va a pasar con el juego. Probablemente se hará cargo de él otra distribuidora, pero a las alturas de temporada que estamos es posible que no se ponga a la venta hasta el año que viene... Veremos lo que pasa.



Indiana Jones es el único capaz de hacer frente a la señorita Croft en PS2, con una aventura que mezcla saltos, acción, combates cuerpo a cuerpo y todo el encanto de este mítico personaje del cine de los 80.

Otra vez Lara Croft

Hola playmaníacos. ¿Saldrá un nuevo *Tomb Raider* para PS2? ¿Y hay algún juego de plataformas/aventura del estilo de los *Tomb Raider*?

Jesús Valentín (e-mail)

Se espera que la nueva aventura de Lara esté disponible para mediados de 2005 y se supone que volverá a los orígenes plataformeros de la saga. Actualmente, lo más parecido a *Tomb Raider* es *Indiana Jones y la Tumba del Emperador*, aunque también puedes probar *Prince of Persia*... No te creas que hay muchas cosas que se parezcan al concepto de los *Tomb Raider* originales...

Comprar el mejor Pack de PS2

Hola. Me gustaría que me informaseis acerca de 2 juegos, ya que me quiero comprar un pack de PS2 y no sé cuál. Uno trae *Moto GP3* y el otro *Medal of Honor: Ring Sun*. Como antes compraba vuestra revista, sé que me puedo fiar de vuestras puntuaciones y me gustaría saber vuestra opinión sobre estos juegos. En cuanto tenga mi PS2 volveré a comprar vuestra revista para estar informado de todas las novedades.

El Álex (e-mail)

Ambos juegos están a punto de ponerse a la venta en Platinum, así que mira bien y haz cuentas, porque lo mismo te conviene otro pack y comprar estos juegos por separado si te interesan.

Sobre cuál es mejor, pues depende mucho de tus preferencias. Uno es un arcade de motos y otro un shooter subjetivo. Vamos, que no se parecen en nada. Ambos son buenos juegos, y si te atrae su temática con los dos te lo vas a pasar de miedo.

Problemas técnicos

DivX en PS2

Hola amigos playmaníacos. He leído que ya es posible ver películas en DivX utilizando una PS2. ¿Es verdad? ¿Cómo lo puedo hacer? ¿Tiene algún inconveniente?

Juanra García (Barcelona)

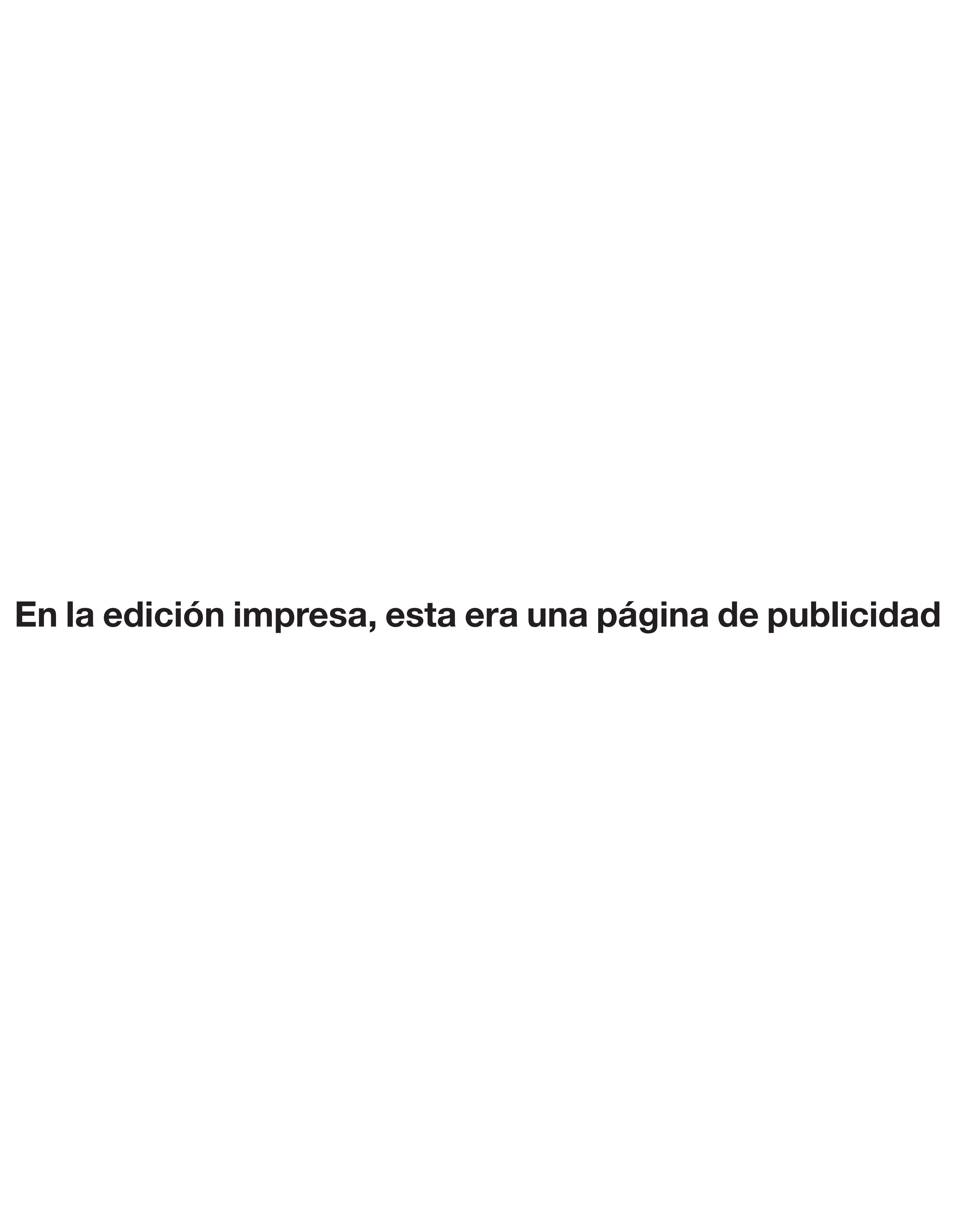
PS2 por sí misma no reconoce este sistema de vídeo. Lo que sí es cierto es que está empezando a circular algún software que hace la trampa. De momento estos programas necesitan que se manipule internamente la consola, algo que es bastante peligroso. Además, el DivX fuerza el lector de la consola, lo que hace que la vida de la lente se acorte considerablemente. Algunas compañías están trabajando en un software que funcionará sin necesidad de tocar la consola. Cuando se consiga, serás el primero en saberlo (y todos vosotros también, claro).

Dolby Pro Logic II

Voy a ser breve, ¿necesito el cable óptico para conseguir el sonido Dolby Prologic II?

Cisneros (e-mail)

El Dolby Prologic es un sistema de sonido que emula el 5.1 partiendo de una fuente surround. La ventaja del Prologic II es que logra una emulación de sonido 5.1 partiendo de una fuente de sonido estéreo. Es decir, tanto el Prologic como el Prologic II parten de fuentes de sonido analógicas, por lo que no hace falta un cable digital (como el óptico) para disfrutar de él. Basta con el cable AV que viene con la consola. Eso sí, como ya sabrás, PS2 es capaz de reproducir sonido 5.1 real siempre que la película o el juego estén grabados así. Para extraer el sonido Dolby Digital, es decir, el 5.1, sí que necesitas un cable óptico.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Preguntas rápidas, respuestas cortas

→Si ya tengo una tarifa plana (no banda ancha), ¿tengo que pagar más para jugar con PS2?

Xavier Alejandro (e-mail)

Si tu tarifa plana no es banda ancha no puedes jugar con PS2. Si fuera banda ancha podrías jugar sin tener que pagar ni un euro más.

→¿Qué simuladores de vuelo me recomendáis para PS2?

Nobel Martínez (e-mail)

No hay mucho donde elegir, pero las mejores opciones son *Energy Airforce Aimstrike*, y *Deadly Skies III*. Poco más.

→No encuentro Devil May Cry 2 ni Silent Hill 3, ¿qué ha pasado con ellos?

Juan de Dios Ortega (Tarragona)

Están descatalogados. Para intentar hacerte con ellos, prueba en tiendas de segunda mano. Centro Mail y Daily Price tienen tiendas por toda España y puedes consultar la disponibilidad de títulos en sus páginas web.

→Dudo entre San Andreas y Star Ocean, ¿vosotros qué me recomendáis?

Pau Juan (Valencia)

Que compres el género que más te divierta. Aunque *San Andreas* nos parezca mejor, más largo y sorprendente y le demos un 10, si a ti no te gusta su desarrollo, su temática o lo que sea, no te vas a divertir igual. Piensa en el género que más te divierte y seguro que así no te equivocas.

→¿Los juegos de PSP serán idénticos a los de PS2: los mismos GTA, Metal Gear 2...?

Paco Fernández (Madrid)

Por supuesto que no, serán versiones diferentes. En algunos casos se parecerán más y en otros menos. De hecho, lo normal es que haya juegos muy diferentes, títulos exclusivos para cada consola.

→Quiero un buen juego de fútbol, pero barato, ¿cuánto costarán FIFA 2005 y PES 4?

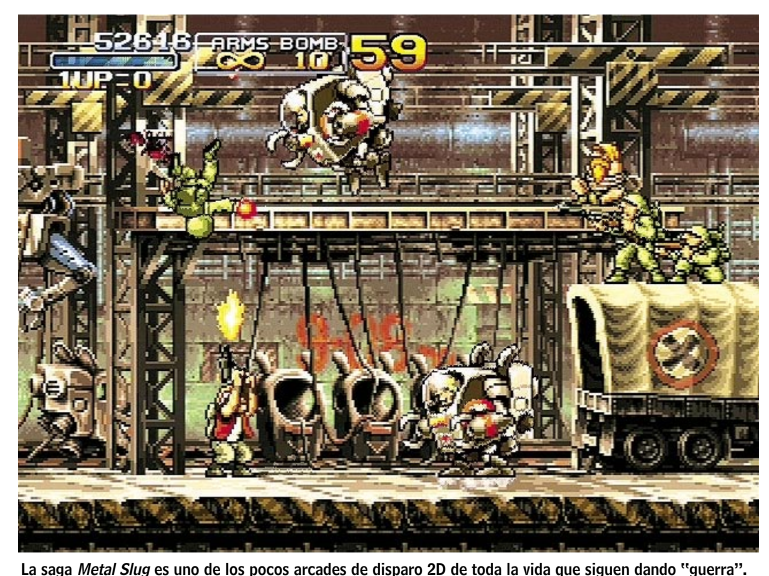
Ernesto Asensio (A Coruña)

Entre 64 y 60 euros respectivamente. Si quieres buen fútbol a buen precio hazte con *PES3* (Platinum) por 29,95 euros.

→¿Hay juegos de caza en PS2? ¿Cuáles?

Agustín San Prieto (Ávila)

Alguno hay, como *Cabelas Big Game Hunter* (29,95 euros). Como no son juegos muy mayoritarios suelen ponerse a la venta pocas unidades, por lo que si estás interesado deberías pasarte periódicamente por una tienda especializada.



La saga *Metal Slug* es uno de los pocos arcades de disparo 2D de toda la vida que siguen dando "guerra".

Lo mejor de SNK en PS2

Hola. Me gustaría saber cuándo tendremos la versión de *Metal Slug* en PS2. ¿Y *King of Fighters*? ¿Habrá más versiones de la mítica SNK en nuestra maravillosa PS2? Gracias y enhorabuena por la revista

Bisbi (e-mail)

Metal Slug 3 se pone a la venta en octubre y también está previsto que en marzo salga un pack con *Metal Slug 4* y *5*. Siguiendo con juegos de SNK, también en octubre saldrá al mercado el pack con *The King of Fighters 2000/01*, que se completará con *King of Fighters: Maximun Impact* en febrero y *King of Fighters 2002/2003* en abril. Por si fuera poco, en enero podrás encontrar en las tiendas *SNK Vs Capcom Chaos*...

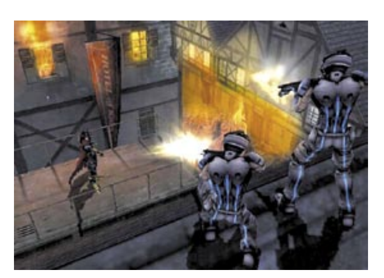
No está mal para los fans de SNK, ¿verdad? Por cierto, todos estos juegos los distribuye Virgin Play.

Primeros detalles de Final Fantasy VII-2

Hola amigos playmaníacos. Antes que nada felicitaros por la revista, es la mejor. Hace poco me compré la PS2 y quería saber cuándo sale *Final Fantasy XII*. ¿Qué hay de la segunda parte de *Final Fantasy VII*, en la que el prota será Vincent? He leído que se titulara *FFVII Dirge of Cerberus*. Contadme todo lo que sepáis, aunque no creo que sea mucho...

Veronique (e-mail)

Del lanzamiento de *Final Fantasy XII* no se sabe nada de nada, salvo que está previsto que salga en Japón en primavera de 2005. De Europa. mejor ni hablamos. Sobre la "secuela" de *FVII*, que se anunció el 15 de septiembre, sólo decirte que será un juego de acción, no un juego de rol, en el que manejaremos a Vicent. El juego transcurrirá un año después de los acontecimientos narrados en *FFVII*) y la historia comenzará cuando un grupo llamado los Dirge of Cerberus atacan un pacífico pueblo (y Vincent les planta cara haciendo uso de sus pistolas). Se espera que salga a lo largo del 2005, probablemente en septiembre... pero en Japón, claro.



Dirge Of Cerberus será un juego de acción ambientado en el universo de *FFVII.*

PROBLEMAS TÉCNICOS

Cambiar el lector de PS2

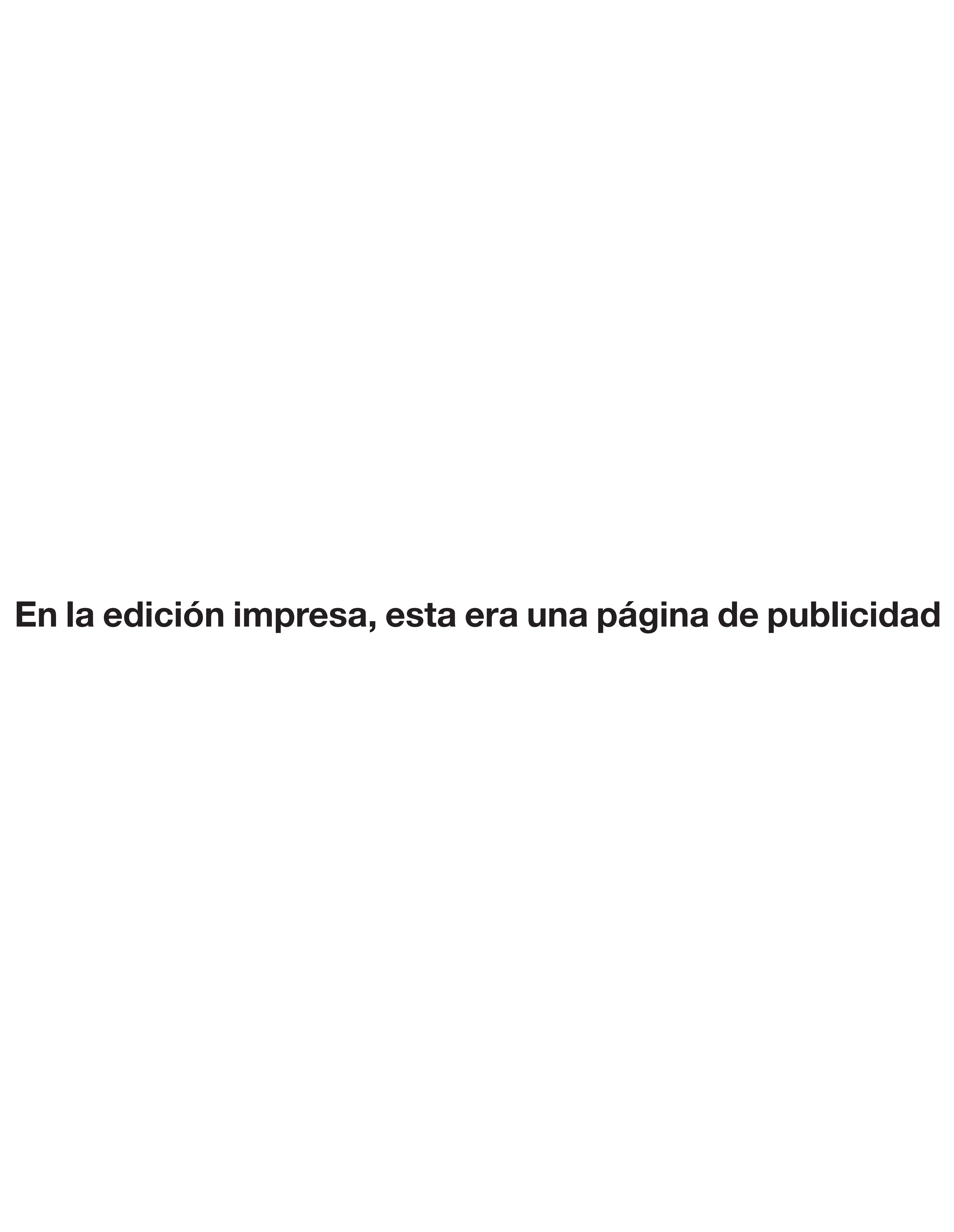
¿Qué tal Play2Manía? He leído otras revistas pero la vuestra es la mejor. A lo que iba. Me compré la PS2 hace año y medio y desde hace tiempo ya no lee juegos en CD, aunque sí en DVD. Ya he probado de todo y no sé qué hacer: he usado un disco limpiador, he utilizado otros juegos y nada. En el servicio técnico me dicen que me cambian la PS2 por una nueva por 100 euros. Mirando en Internet vi que vendían lectores de PS2. ¿Se podría instalar un nuevo lector? ¿Dónde me lo pueden poner? ¿Sería rentable, cuánto cuesta?

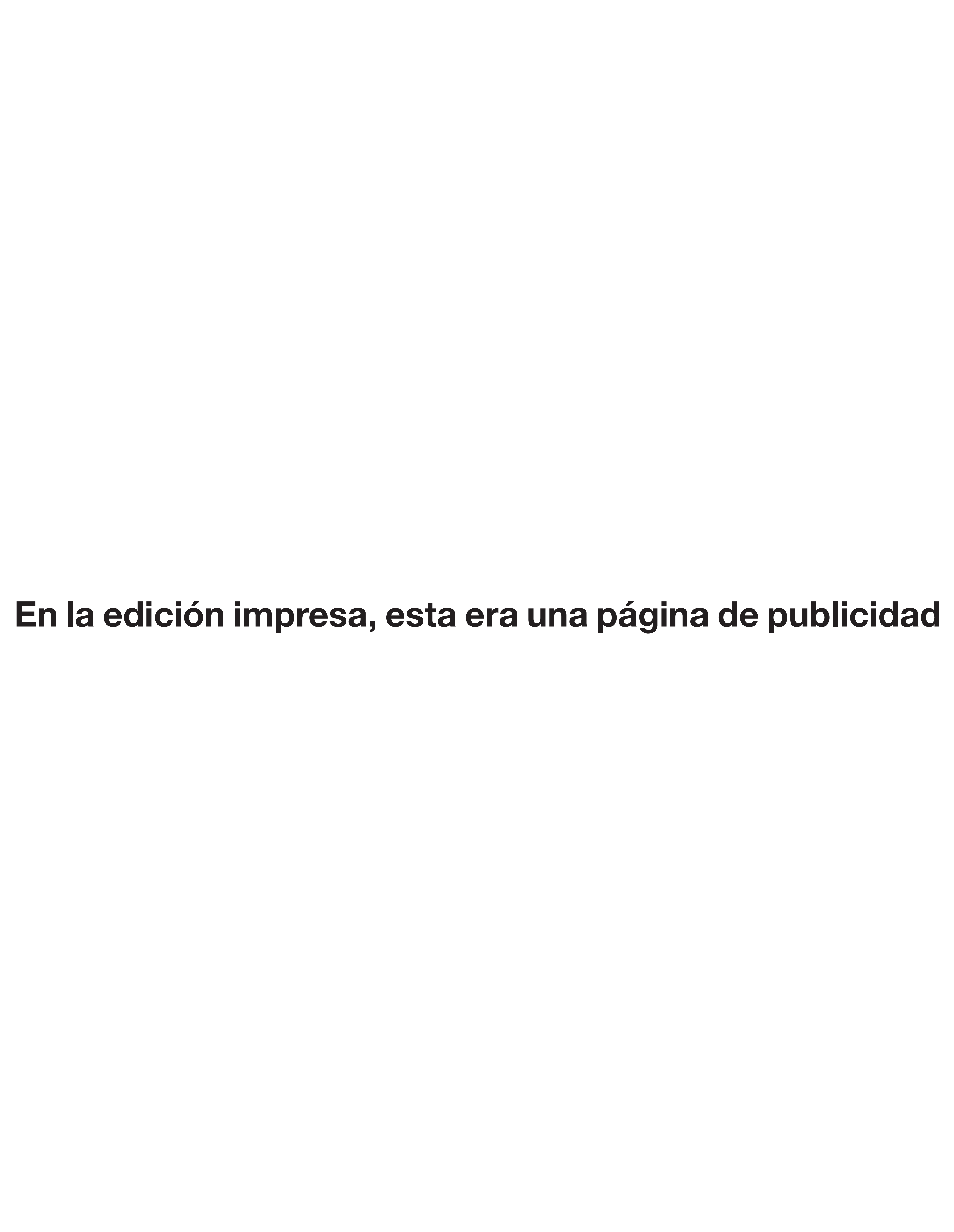
Antonio Luis Espinar (e-mail)

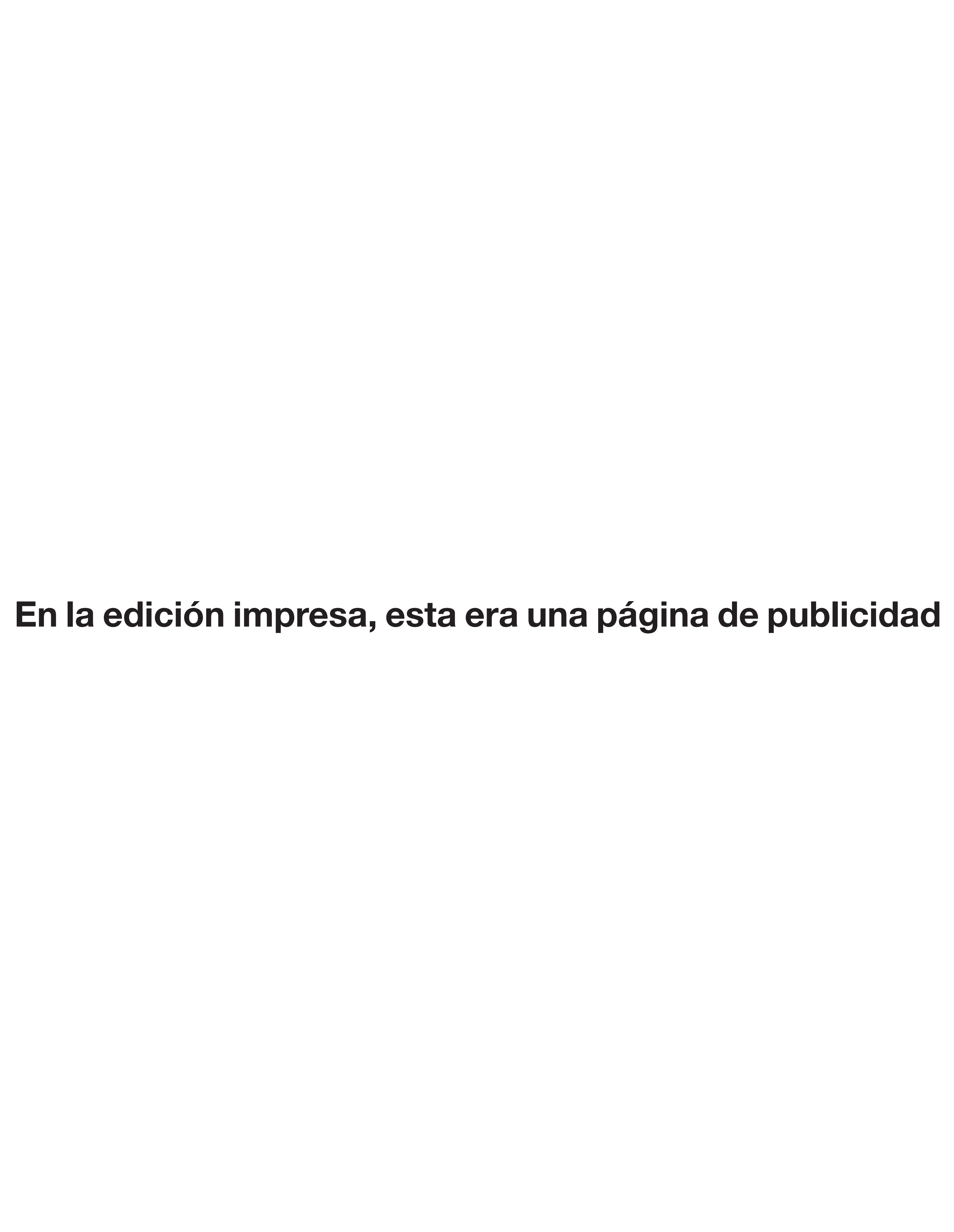


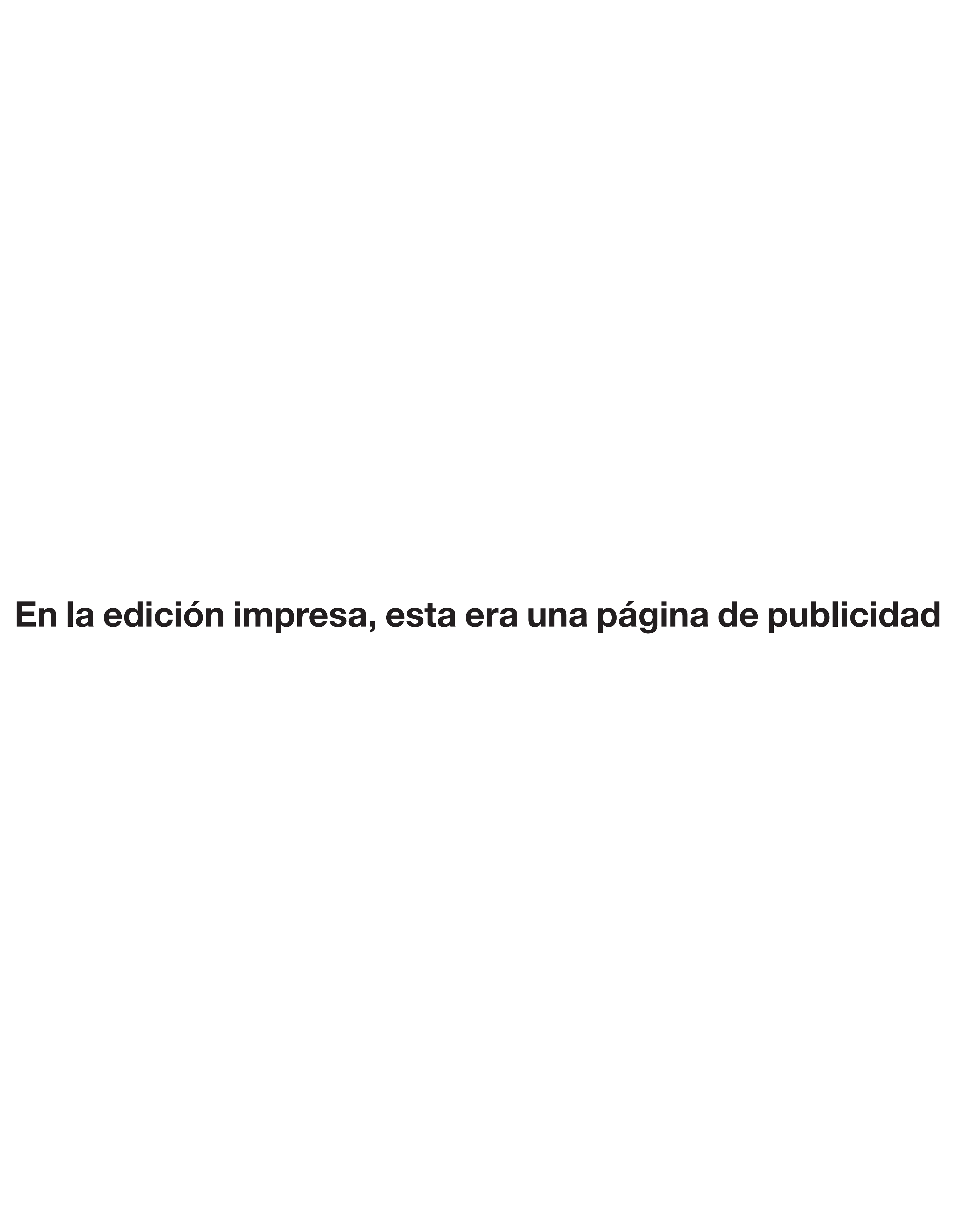
Abrir la consola supone la pérdida inmediata de la garantía, así que piénsalo bien antes...

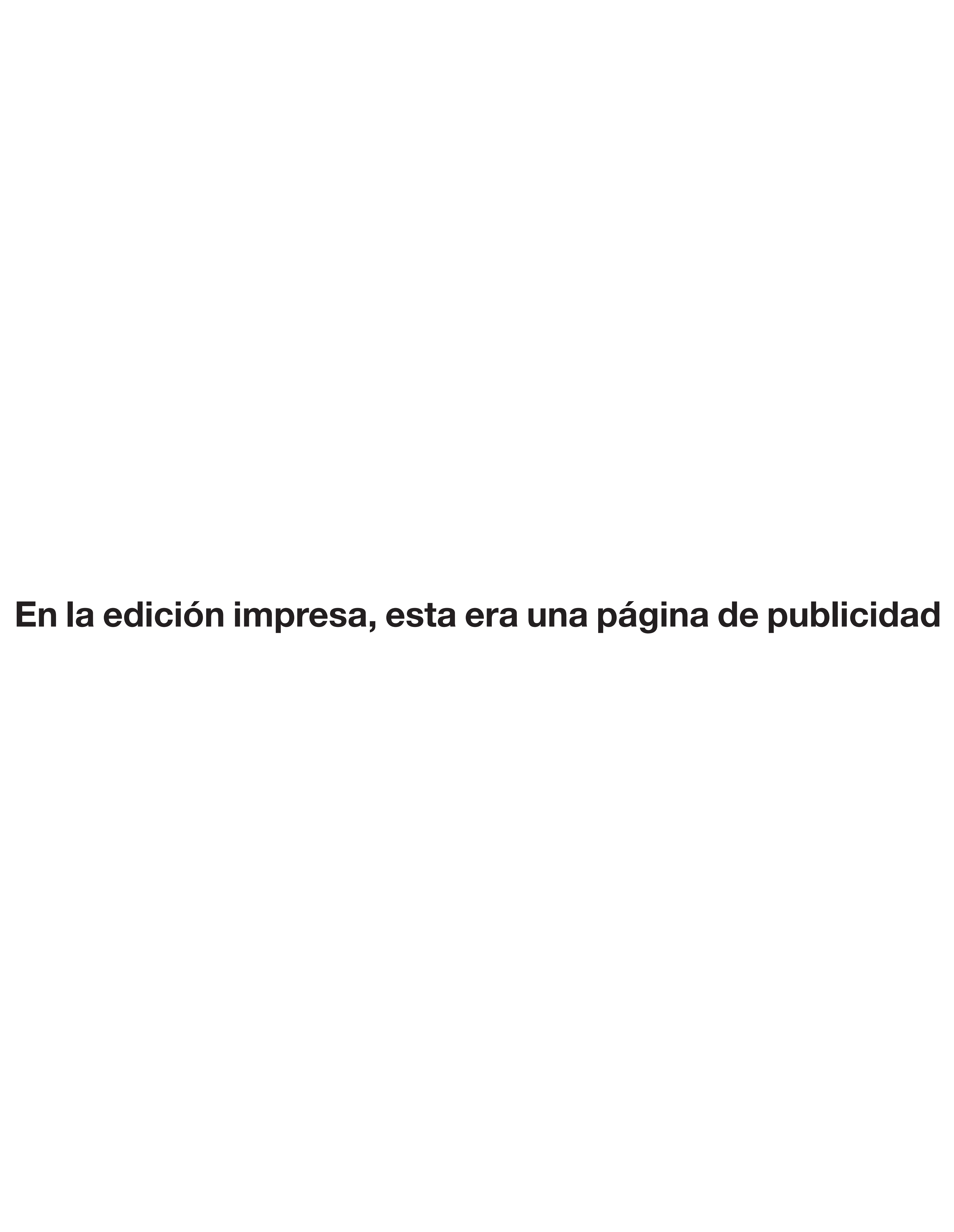
El cambio de lente no es una maniobra habitual y, de un tiempo a esta parte, han proliferado las tiendas Online que venden la pieza entera con unas completas instrucciones para que la cambies tú mismo (si tienes un soldador y conocimientos de electrónica, claro). De todos modos, lo suyo es que indagues más a ver si encuentras una tienda cercana donde te realicen toda la operación. En principio te diríamos que no es muy rentable, por que casi todos los juegos que salen ya son en formato DVD. Eso sí, cuando el lector empieza a fallar con los CD, termina fallando para todo, así que no estaría de más que te informaras bien de dónde podrías hacer el cambio de lente y cuánto te podría costar. Al no ser una reparación "oficial" no te podemos dar un precio, aunque lector solo ronda los 50 euros, a lo que habría que añadir la mano de obra por la "operación". Otra opción que no contemplas, y que puede ser tu problema, es limpiar y calibrar la lente, que también lo suelen hacer en tiendas especializadas por una cantidad cercana a los 30 euros.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.

 Novedad en la lista

 Precio inferior a 40 euros

Deportivos

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Este mes recomendamos...

(=) **1. FIFA 2005**
La nueva versión del fútbol más completo.

(N) **2. Pro Evolution Soccer 4**
El fútbol más realista... ¡con la liga española!

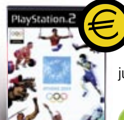
(N) **3. NBA Live 2005**
El basket más espectacular que nunca.

(N) **4. Tony Hawk´s Underground 2**
El skate más divertido y completo.

(↓) **5. Smash Court Tennis 2**
Un tenis tan asequible como divertido.

(↓) **6. Athens 2004**
Vive las Olimpiadas en el salón de casa.

Athens 2004
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial de las Olimpiadas nos ofrece una variada colección de 25 pruebas deportivas. Algunas se pueden jugar con alfombra. Muy original.

8 **VALORACIÓN: Variado gracias a sus 25 pruebas y especialmente divertido jugando con amigos.**

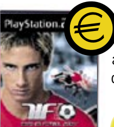
Downhill Domination
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Manejando una bicicleta de montaña debemos realizar peligrosos descensos a velocidad de vértigo y, además, haciendo acrobacias. Espectacular y sorprendente.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo son los deportes de riesgo, estas carreras espectaculares no te defraudarán.**

Esto es Fútbol 2004
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador completo, con montones de clubes y ligas y modos de juego apasionantes, incluido el Online. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Si perdonas sus problemas de control, tendrás un juego completísimo.**

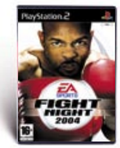
FIFA Football 2005
EA Sports | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Tan completo como siempre (clubes, competiciones, jugadores) y con un nuevo motor gráfico y un sistema de juego más completo y ajustado.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta el fútbol es la opción más completa. Y este año, la más novedosa.**

Fight Night 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +16 años



Un juego de boxeo realista, bien hecho y con un acertado control que hace que los combates sean divertidos. Ofrece 32 púgiles reales y un gran acabado gráfico.

8 **VALORACIÓN: Por su calidad técnica y acertado control, encantará a los fans del boxeo.**

NBA 2K4
Sega | 41,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de basket, con un control sencillo que te permite hacer todo tipo de jugadas. Es menos espectacular que *NBA Live*, pero muy divertido.

9 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *NBA Live*, pero por su precio y su jugabilidad es muy recomendable.**

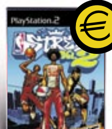
3. NBA Live 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un baloncesto espectacular que recrea a las mil maravillas la NBA y está cargada de opciones y modos de juego. Y con un apartado gráfico sobresaliente.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el basket no te lo pierdas. Es el mejor y más completo simulador.**

NBA Street Vol. 2
EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Basket callejero de tres contra tres que tiene en su excelente control, vibrante ritmo de juego y espectacular apartado gráfico sus grandes bazas.

8 **VALORACIÓN: Ideal para jugar en compañía y disfrutar de la cara más desenfadada del basket.**

Pro Evolution Soccer 3
Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Si te da igual jugar con equipos no reales, no lo dudes y ve a por él de cabeza.**

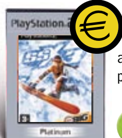
Smash Court Tennis 2
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de tenis que ofrece un control asequible y exigente y con interesantes modos de juego. Además, incluye 16 tenistas y 4 torneos reales.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el deporte de la raqueta, ésta es tu mejor opción para practicarlo.**

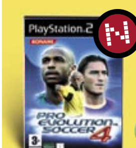
SSX 3
EA Big | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera en mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más libertad y modos de juego...

9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos deportivos vas a alucinar. Divertidísimo.**

2. Pro Evolution Soccer 4
Konami | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Con el sistema de juego tan divertido, exigente y realista de siempre, pero además con la licencia de la liga española y un nuevo acabado gráfico.

9 **VALORACIÓN: El mismo simulador realista de siempre, pero con interesantes novedades.**



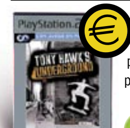
Tiger Woods PGA Tour 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-8 jug. | Inglés | +3 años



El simulador de golf más realista y riguroso, con torneos y competiciones reales. Ofrece una excelente jugabilidad y un acabado gráfico alucinante.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf, éste es el mejor juego que puedes encontrar.**

Tony Hawk's Underground
Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**

Tony Hawk's Underground 2
Activision | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Es la entrega más completa de la saga, aunque no sorprende tanto como el primer Underground. Eso sí, le supera en retos y modos de juego.

9 **VALORACIÓN: Si ya conoces la saga, este es el mejor. Si no, empieza por el Platinum.**

Wakeboarding Unleashed
Activision | 56,94 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Basado en un original deporte de riesgo, mezcla de snowboard y esquí acuático, este juego resulta divertido y tiene una excelente calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: Los fans de los deportes de riesgo tienen una cita obligada con esta disciplina.**

Aventuras

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

Este mes recomendamos...

(↑) **1. Resident Evil Outbreak**
■ Vuelve el clásico del terror.

(↓) **2. Silent Hill 4: The Room**
■ Regresa el terror más auténtico.

(↑) **3. Driv3r**
■ Un clásico que por fin se ha estrenado en PS2.

(↓) **4. Psi-Ops**
■ Poderes mentales en una aventura original.

(=) **5. Onimusha 3**
■ Esta tercera entrega culmina la saga.

(=) **6. Second-Sight**
■ Otra gran aventura con poderes síquicos.

007: Todo o Nada
EA Games | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



La mejor aventura de Bond combina acción, infiltración y conducción en un desarrollo variado y sorprendente y una puesta en escena a la altura de las pelis.

9 **VALORACIÓN: Una aventura variada capaz de atrapar a cualquiera. Y con el carisma Bond.**

Forbidden Siren
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un aterradora aventura que nos pone en la piel de 10 personajes distintos para hacernos vivir la trama desde diferentes puntos de vista.

9 **VALORACIÓN: Un Survival Horror distinto en el que predomina el sigilo sobre la acción. Absorbente.**

3. Driv3r
Atari | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

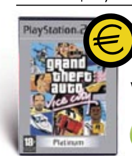


Un simulador de "mafioso" que resulta espectacular en todo lo que se refiere a la conducción, aunque pierde enteros a la hora de bajarse del coche.



8 **VALORACIÓN: Si te gusta el género te encantará, aunque las fases de acción fuera del coche...**

Grand Theft Auto: Vice City
Rockstar | 33,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados "trabajitos" de la Mafia.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, la conducción y los juegos largos y variados, ¿a qué esperas?**

Hitman: Contracts
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Tenemos enorme libertad para cumplir como queramos nuestras misiones de asesinos a sueldo, y todo con un gran apartado gráfico.

9 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción y sigilo que engancha gracias a su variado desarrollo.**

Metal Gear Solid 2
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



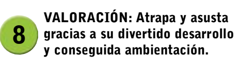
La mejor aventura de espionaje e infiltración: cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

Obscure
Virgin Play | 59,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Terror de desarrollo clásico en el que debemos acabar con los monstruos usando armas y debilitándolos con luz. Es el único que se puede jugar a dobles.



8 **VALORACIÓN: Atrapa y asusta gracias a su divertido desarrollo y conseguida ambientación.**

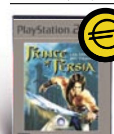
Onimusha 3
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Siguiendo la estela de la saga, la tercera entrega combina la acción con la acción en un desarrollo más frenético que nunca y con un apartado técnico de lujo.

9 **VALORACIÓN: Logra superar a los anteriores *Onimusha* gracias a su ritmo y espectacularidad.**

Prince of Persia: Sands of Time
UbiSoft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una soberbia aventura, con sus puzzles, sus plataformas y sus batallas. Estéticamente perfecta y con desarrollo que pica y sabe atrapar.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Y eso es lo malo, que dura poco.**

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Midway | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



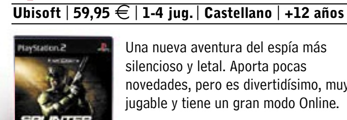
Los poderes mentales del protagonista nos garantizan una aventura original, variada y llena de acción, con un desarrollo plagado de sorpresas.

9 **VALORACIÓN: Si buscas algo nuevo en las aventuras de acción, éste es el juego que esperabas.**

1. Resident Evil Outbreak
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

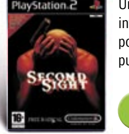


Un Survival Horror con las premisas típicas de la saga (acción, puzzles...), y además con importantes novedades, como cooperar con otros personajes.

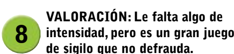


9 **VALORACIÓN: Un gran juego de terror, original y a la vez fiel a la saga. Imprescindible para fans.**

Second Sight
Codemasters | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una variada aventura de acción en infiltración con un héroe capaz de usar poderes síquicos para enfrentarse a puzzles y enemigos.



8 **VALORACIÓN: Le falta algo de intensidad, pero es un gran juego de sigilo que no defrauda.**

Silent Hill 4: The Room
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La cuarta entrega de esta famosa saga de aventuras de terror sigue siendo capaz de poner los pelos de punta a cualquiera. Atrapa y angustia.

9 **VALORACIÓN: Los fans del terror tienen una cita que no pueden rechazar. Ideal para pasar miedo.**

Splinter Cell Pandora Tomorrow
Ubisoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años

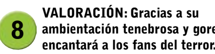
Una nueva aventura del espía más silencioso y letal. Aporta pocas novedades, pero es divertidísimo, muy jugable y tiene un gran modo Online.

9 **VALORACIÓN: De los mejores y más divertidos juegos de infiltración para PS2.**

The Suffering
Midway | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

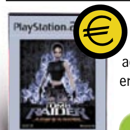


Una aventura que mezcla la acción más intensa con el terror con un resultado espectacular. Lástima que no haya más variedad de enemigos.



8 **VALORACIÓN: Gracias a su ambientación tenebrosa y gore encantará a los fans del terror.**

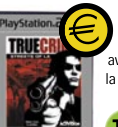
Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad
Eidos | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Si te gustan las aventuras donde se combinan la exploración con la acción y las plataformas, y además eres fan de Lara Croft, te va a encantar.

8 **VALORACIÓN: Pese a sus errores técnicos, sabe atrapar y sorprender. Y más a este precio.**

True Crime Streets of L.A.
Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

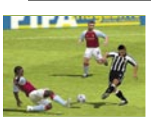


Entre *GTA* y *The Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

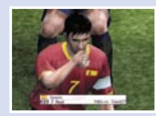
Los favoritos del mes...

(↑) **1. FIFA 2005**
■ **Simulador de fútbol | 63,95 €**



Uno de los grandes de la temporada que ha hecho "fichajes" de solvencia en su sistema de control y apartado gráfico. Y tan completo como siempre.

(N) **2. Pro Evolution Soccer 4**
■ **Simulador de fútbol | 59,95 €**



La misma soberbia jugabilidad de siempre, ahora acompaña con un puñado de interesantes licencias, como la de la Liga española. Irresistible.

(↓) **3. Burnout 3 Takedown**
■ **Velocidad | 63,95 €**



Es el juego más veloz que hemos visto nunca. Y además espectacular hasta decir basta. De lo mejorcito en velocidad que puedes encontrar hoy en día.

(N) **4. Star Wars Battlefront**
■ **Acción | 59,95 €**

Una fabulosa recreación de las batallas más espectaculares de los seis películas de la saga galáctica. Ideal para jugar Online.

(↓) **5. Silent Hill 4: The Room**
■ **Aventura de terror | 59,95 €**



Sigue siendo una angustiosa aventura de terror y además resulta la más espectacular de la saga. Una trama absorbente para los que gustan de pasar miedo.

(N) **6. ESDLA La Tercera Edad**
■ **Juego de rol | 63,95 €**

Aunque hay juegos de rol más completo y complejos, ninguno tiene el atractivo de dejarnos vivir la historia del Anillo Único en nuestras propias carnes.

(↓) **7. Colin McRae 2005**
■ **Simulador de rally | 59,95 €**



El rey del rally regresa a las pistas con una nueva y amplia oferta de modos de juego y un control aún más ajustado y realista. El rally para los puristas.

(↓) **8. Driv3r**
■ **Aventura de conducción | 59,95 €**



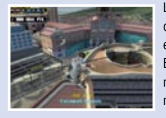
Esperábamos más del estreno de Tanner en PS2, aún así, *Driv3r* es uno de los juegos más atractivos de un mes plagado de grandísimas aventuras.

(↓) **9. Psi-Ops**
■ **Aventura de acción | 59,95 €**



Una genial aventura que se coloca entre los grandes del género gracias a su variado desarrollo, original planteamiento y gran apartado gráfico.

(N) **10. Tony Hawk's Underground 2**
■ **Deportivo | 59,95 €**



La mejor saga de deportes de riesgo vuelve con la entrega más completa. Espectacular, larguísimo y muy divertido. Por cierto, con mucho sentido del humor.

Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

(N) **1. ESDLA La Tercera Edad**
Pelea por turnos en la Tierra Media.

(=) **2. Star Ocean**
Un juego de rol de acción diferente.

(=) **3. Broken Sword**
Una aventura gráfica de antología.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

Arc: El Crepúsculo de las Almas
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ofrece los mejores combates por turnos del género gracias a sus toques de rol de tablero. Además, tiene una interesante historia, aunque es demasiado lineal.

8 **VALORACIÓN: Rol en estado puro y con un gran sistema de combate. Los fans perdonarán que sea lineal.**

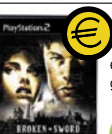
Breath of Fire Dragon Quarter
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol por turnos que se desarrolla en mazmorras y propone numerosos y originales combates. Lástima que no tenga gráficos mejores.

7 **VALORACIÓN: Ideal si lo tuyo es el rol por turnos, pero si quieres una experiencia *Final Fantasy*...**

Broken Sword: El Sueño del Dragón
THQ | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con gancho que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

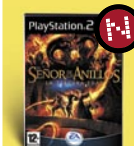
Dark Chronicle
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego de rol de acción en el que además de explorar, resolver puzzles y acabar con enemigos, debemos reconstruir ciudades y viajar al futuro.

9 **VALORACIÓN: Original, divertida y preciosa aventura plagada de sorpresas y llena de magia.**

1. ESDLA: La Tercera Edad
EA Games | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol por turnos que da casi todo el protagonismo a los combates en detrimento de la aventura, pero que tiene el atractivo de su genial ambientación.

8 **VALORACIÓN: Los fans de "El Señor de los Anillos" no podrán resistirse a su encanto.**



Final Fantasy X
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



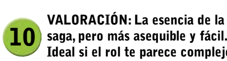
Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

Final Fantasy X-2
Square Enix | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero de argumento y desarrollo y menos lineal



10 **VALORACIÓN: La esencia de la saga, pero más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complejo.**

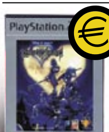
.Hack // Mutation Vol. 2
Bandai | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



La segunda parte de *.Hack* se puede jugar de manera independiente y tiene los mismos ingredientes: combates en tiempo real y una buena historia en el DVD.

7 **VALORACIÓN: Sigue teniendo un desarrollo poco variado, pero si te gusta el manga lo perdonarás.**

Kingdom Hearts
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además es Platinum.**

Star Ocean: Till the End of Time
Square-Enix | 43,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Un largo y original juego de rol de acción que gracias a su sistema de combate (casi como un juego de lucha), enganchará tanto a roleros como a aventureros.

9 **VALORACIÓN: Está en inglés, por lo demás es una auténtica joya del género, por técnica y jugabilidad.**

Inteligencia

Este mes recomendamos...

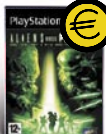
(=) **1. Los Sims Toman la Calle**
Vive una vida a tu manera... y en Platinum.

(N) **2. Total Club Manager**
Conviértete en el presidente de tu club.

(↓) **3. Commandos 2**
Acción y estrategia hecha por españoles.

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

Aliens Vs. Predator Extinction
EA Games | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Aliens, Predators y Marines protagonizan un juego de estrategia bélica en el que debemos demostrar nuestra astucia y capacidad de gestión.

7 **VALORACIÓN: Aunque no es espectacular, es interesante si buscas estrategia con opciones.**

Bombastic
Capcom | 39,95 € | 1-5 jug. | Inglés | +3 años



Un adictivo puzzle que nos invita a juntar dados de manera que coincidan sus caras. Supone un divertidísimo reto a la inteligencia.

7 **VALORACIÓN: Ideal si te gustan los puzzles que obligan a pensar y a actuar rápido.**

Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar. Ojo, que no es fácil.

9 **VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable que le convierten en una gran elección.**

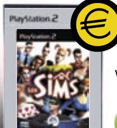
Jurassic Park: Operation Genesis
Universal | 19,95 € | 1 jug. |Castellano | +13 años



Un simulador de "Parque Jurásico": tenemos que crear los dinosaurios, organizar el parque, evitar que las atracciones se coman a las visitas...

7 **VALORACIÓN: Si te atrae el concepto de construcción y gestión te lo pasarás en grande.**

Los Sims
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Conviértete en el dios de tu Sim y gestiona por completo todos los elementos de su vida: qué come, qué viste, dónde trabaja, sus amigos...

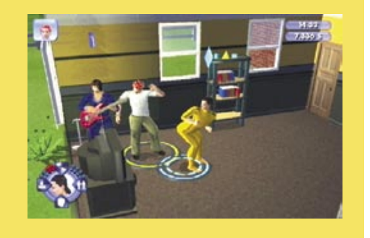
8 **VALORACIÓN: Un simulador "de vida" que atrapa desde el principio. A este precio, tienes que probarlo.**

1. Los Sims Toman la Calle
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapa no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, solo relaciones sociales.**



Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

Manager de Liga 2004
Codemasters | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +3 años



Un entretenido manager con el que gestionar todos los aspectos de 778 clubes reales: fichajes, entrenos... aunque no disputas los partidos, solo das órdenes.

8 **VALORACIÓN: Un completo simulador de "presidente" que enganchará a los fans del fútbol.**

Total Club Manager 2005
EA Games | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



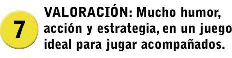
Un manager para que puedas jugar a ser el presidente de tu club preferido. Ofrece múltiples mejoras respecto a la versión del año pasado.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2005*.**

Worms 3D
Acclaim | 49,95 € | 1-3 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático juego de estrategia en el que manejamos a un equipo de gusanos armados hasta los dientes que deben acabar con el equipo rival.



7 **VALORACIÓN: Mucho humor, acción y estrategia, en un juego ideal para jugar acompañados.**

Velocidad

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Burnout 3**
■ Nunca has visto coches más veloces.

(N) **2. TOCA Race Driver 2**
■ Velocidad, emoción, calidad y variedad.

(N) **3. WRC 4**
■ El juego oficial del Mundial de Rally.

(↓) **4. Colin McRae 05**
■ Vuelve el rey de rally.

(↓) **5. Formula One 2004**
■ Emula a Fernando Alonso en su Renault.

(↓) **6. Need for Speed Underground**
■ ¿Te apetece "tunear" los coches de tus sueños?

ATV Off Road Fury 2

THQ | 33,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Estamos ante un arcade de quads variado, divertido y con numerosos modos de juego. Es una pena que los gráficos no estén a la altura del control.

8 VALORACIÓN: Acrobacias, carreras y buen control. Y además, con un excelente precio.

Burnout 3 Takedown

EA Games | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Es el juego más veloz que has visto nunca. El desarrollo de las carreras es trepidante, los accidentes espectaculares, tiene montones de modos de juego...

9 VALORACIÓN: Es difícil que veas un arcade de velocidad tan espectacular y trepidante.

Colin McRae Rally 2005

Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rally que tiene en su exquisito control y nuevos modos de juego sus grandes bazas, aunque en temas gráficos se parece a *Colin 4*.

9 VALORACIÓN: No encontrarás otro juego de rally que te ofrezca mejores sensaciones al conducir.

Crash Bandicoot: Nitro Kart

Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar en compañía de tres amigos más.

7 VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.

Flat Out

Empire | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un divertido arcade de carreras en el que es tan importante destrozar los coches rivales como llegar los primeros a la meta. El control es un poco duro.

8 VALORACIÓN: Ideal para los que buscan el lado más salvaje y espectacular de la velocidad.

Formula One 2004

Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

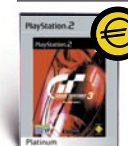


El único juego oficial del campeonato de Fórmula 1 se adapta tanto a expertos como a novatos, incorpora un montón de modos de juego y luce buenos gráficos.

9 VALORACIÓN: Ideal para todo seguidor de la F-1, tenga o no el juego anterior. Muy divertido.

Gran Turismo 3

Sony | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Consigue los mejores coches del mundo, ganando carreras y ahorrando dinero para comprarlos y mejorarlos: te durará meses...

10 VALORACIÓN: El mejor juego de coches para PS2, por calidad, duración, diversión y precio.

Gran Turismo 4 Prologue

Sony | 36,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una gran oportunidad para ver algunas de las novedades de *Gran Turismo 4*. Disfruta de 60 coches y 5 alucinantes circuitos en carreras sencillas.

8 VALORACIÓN: Si eres fan de la saga y de la velocidad en general, te encantará pese a su brevedad.

Mashed + Controller + Multitap

Virgin Play | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un trepidante arcade de carreras que divierte de verdad jugando 4 a la vez. Y para facilitar las cosas, incluye un segundo mando y un multitap.

7 VALORACIÓN: Si te gusta competir con amigos, con este juego te lo vas a pasar de lujo.

Midnight Club II

Rockstar | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Carreras urbanas nocturnas, muy bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Muy divertido. Lástima que los coches no sean reales...

9 VALORACIÓN: Un gran arcade. Sólido, divertido y con opciones Online. Y ahora, Platinum.

Moto GP 3

Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de los 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.

Need for Speed Underground

EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.

9 VALORACIÓN: Un arcade veloz, trepidante y espectacular, que nos permite "tunear" los coches.

Shox

EA Big | 26,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

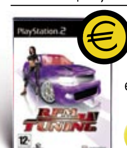


Rally en plan arcade: carreras nada realistas pero muy divertidas, originales y espectaculares. Se hace un poco corto, pero el precio compensa.

8 VALORACIÓN: Juego donde prima la diversión directa, con un aire muy fresco y divertido.

RPM Tuning

Wanadoo | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un arcade de velocidad bastante normalito en sus gráficos y en su sistema de control, aunque ofrece enormes posibilidades de tuning.

7 VALORACIÓN: Ideal para todos los apasionados del mundo del tuning y además a buen precio.

2. TOCA Race Driver 2

Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de velocidad tan rápido como espectacular que ofrece excelentes sensaciones de pilotaje y además es largo, profundo y variado.

9 VALORACIÓN: Si quieres simulación y además disfrutar de muy diferentes tipo de vehículos reales no lo dudes.



3. WRC 4

Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



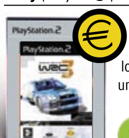
El juego oficial del Mundial de Rallies llega cargado de novedades y ofreciendo un acabado técnico impecable, con gráficos de lujo y gran jugabilidad.

9 VALORACIÓN: Ofrece el realismo de la licencia (coches, pilotos y rallies...) y un asequible control.



WRC 3

Sony | 26,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del mundial de rallies muestra una factura técnica de lujo, los nuevos coches, pilotos y circuitos y un control asequible para todos.

9 VALORACIÓN: Un juego de rally completo y bien acabado, que aprovecha muy bien la licencia.

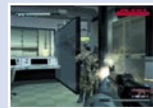
Vuestros favoritos

(↑) **1. GTA Vice City**
■ **Simulador de mafioso | 34,95 €**



Por el clásico de Rockstar no pasa el tiempo y mes tras mes sigue siendo uno de los juegos más votados. Ya veremos qué pasa tras el lanzamiento de su secuela.

(↓) **2. Metal Gear Solid 2**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



Snake pierde puntos en favor de *Vice City*, aunque sigue siendo uno de los juegos más votados y mantiene importantes diferencias con el resto.

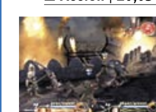
(↑) **3. Pro Evolution Soccer 3**
■ **Deportivo | 29,95 €**

Su nuevo precio ha disparado vuestro interés en este alucinante simulador de fútbol. Y es que por 30 euros seguro que ha encontrado nuevos fans.

(↑) **4. EyeToy Play**
■ **Minijuegos | 34,95 €**

El divertidísimo juego con cámara de Sony se mantiene en vuestra lista de favoritos. Seguro que con su nuevo precio (cámara incluida) sube posiciones.

(↑) **5. ESDLA El Retorno del Rey**
■ **Acción | 29,95 €**



Tras su salto a Platinum ha ido ascendiendo en lista. No llega a ser el "rey" pero acumula un importante número de votos. ¿Le desbancará *La Tercera Edad*?

(=) **6. Jak II El Renegado**
■ **Plataformas | 29,95 €**

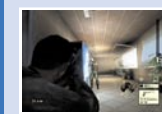
Parece que por fin el genial plataformas de Sony se asienta entre vuestros favoritos. Voto a voto va ascendiendo en listas, aunque lejos de los grandes.

(↓) **7. Final Fantasy X**
■ **Juego de rol | 29,95 €**



La saga de rol por excelencia pierde fuelle y baja bastantes posiciones por el empuje de los nuevos Platinum. Tras los juegazos que salen este mes tiene difícil recuperarse...

(↓) **8. Splinter Cell**
■ **Aventura de infiltración | 29,95 €**



Otro que baja puestos, aunque sigue recibiendo su dosis mensual de votos, confirmándose mes tras mes como una gran aventura de infiltración.

(↑) **9. True Crime**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



Aguantando el tirón de los GTA y apoyándose en su precio Platinum, *True Crime* vuelve a colocarse entre vuestros juegos favoritos. Merece la pena probarlo.

(N) **10. The Simpsons Hit & Run**
■ **Acción | 29,95 €**



El carisma y ácido humor de esta peculiar familia, el divertido sistema de juego y su precio Platinum logran que Los Simpsons entren en listas por primera vez.

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Acción en 1ª persona

Este mes recomendamos...

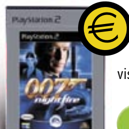
(↑) **1. MOH Rising Sun**
Una secuela a la altura de las circunstancias.

(↑) **2. TimeSplitters 2**
Variado, largo, divertido y además Platinum.

(↓) **3. Rainbow Six 3**
Acción táctica de la buena.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

007: Nightfire
EA Games | 24,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Aventura que mezcla a la perfección los aciertos de un shooter con fases de conducción, todo desde el punto de vista de Bond, James Bond.

8 **VALORACIÓN: Variedad y calidad técnica en un juego que gustará a los amantes del género.**

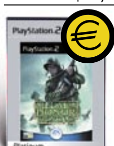
Ghost Recon: Jungle Storm
UbiSoft | 29,95 € | 1-12 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter subjetivo con componente táctico que, pese a mostrar carencias gráficas y resultar soso jugando solo, sabe divertir tanto a dobles como Online.

7 **VALORACIÓN: Una buena opción para jugar Online, ya que es barato e incluye Headset.**

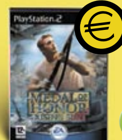
Medal of Honor: Frontline
EA Games | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una ambientación excelente que te sumerge de lleno en la acción y un sólido apartado gráfico le hacen ser uno de los mejores shooters de PS2.

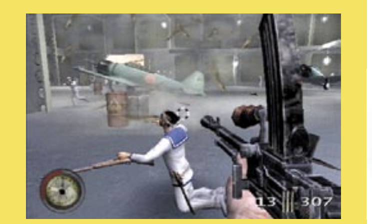
9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Te atrapará en su historia.**

1. Medal of Honor: Rising Sun
EA Games | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Este shooter, ambientado en el frente del Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial te hace sentir como si fueras un soldado. Lástima que sea corto.

10 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando solo o acompañado.**



Rainbow Six 3
UbiSoft | 56,94 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter táctico lleno de acción y con un desarrollo realista y emocionantes situaciones que podemos jugar solos, con un amigo o con otros 15 Online.

9 **VALORACIÓN: Si buscas un buen shooter subjetivo con toques tácticos, éste es el mejor.**

Red Faction 2
THQ | 19,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +16 años



Su frenético ritmo de juego, que no decae en ningún momento, sus gráficos y su actual precio Platinum le hacen una compra muy recomendable.

8 **VALORACIÓN: Acción pura sin un segundo de respiro. Frenético y espectacular, aunque corto.**

Return to Castle Wolfenstein
Activision | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, pero es solo para un jugador.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, I.A. y diseño de escenarios. Muy divertido.**

S.W.A.T.: Global Strike Team
Vivendi | 26,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción con el aliciente de permitirnos dar órdenes a un comando de policías de élite enfrentado a las más delicadas situaciones.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un shooter con algo más que simple acción, ésta es una gran opción.**

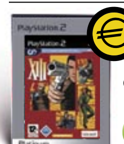
TimeSplitters 2
Eidos | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



El shooter más largo, completo, innovador y divertido que puedes encontrar en el catálogo de PS2. A este precio no te vas a arrepentir.

10 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando solo y acompañado.**

XIII
UbiSoft | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter con aire de cómic que sorprende por su estética y por su variado y divertido desarrollo. La opción más original del momento.

9 **VALORACIÓN: Si quieres probar algo nuevo en este manido género, ésta es tu mejor opción.**

Plataformas

Este mes recomendamos...

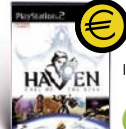
(↑) **1. Jak II El renegado**
El mejor plataformas de PS2.

(N) **2. Sly 2: Ladrones de Guante Blanco**
Plataformas, sigilo y dibujos animados.

(↓) **3. Ratchet & Clank 2**
Acción en clave plataformera.

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

Haven: Call of the King
Midway | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas cargado de acción y de exploración que nos enfrenta a variadas y divertidas situaciones en un desarrollo lleno de sorpresas. Irresistible.

9 **VALORACIÓN: Por variedad, duración y calidad, es uno de los mejores juegos del género.**

I-Ninja
Namco | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un plataformas con mucha acción, simpaticón y divertido, que tiene en su polifacético héroe y en su variedad de situaciones sus mejores bazas.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un plataformas fresco simpático y con mucha acción, te atrapará.**

Jak II El Renegado
Sony | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**

Kya: Dark Lineage
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Original e inmenso plataformas plagado de posibilidades, donde destaca poder volar en las corrientes de aire. Es tan complejo que desorienta.

7 **VALORACIÓN: Profundo y variado, lástima que su intrincado diseño lo haga demasiado denso.**

Ratchet & Clank 2
Sony | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido e intenso que antes.

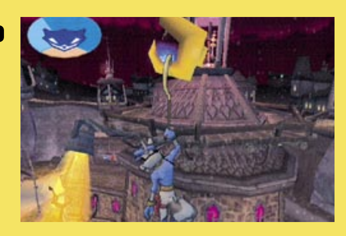
9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**

2. Sly 2: Ladrones de Guante Blanco
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años

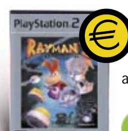


Sly y su banda de ladrones deben usar sus habilidades para el sigilo y la infiltración recorriendo divertidos escenarios plagados de sorpresas.

8 **VALORACIÓN: Gracias a su look de dibujo animado y su variado desarrollo resulta muy divertido.**



Rayman 3
UbiSoft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego con mucho sentido del humor y mucha magia, que gracias a su genial control y variado desarrollo atrapará a toda la familia.

8 **VALORACIÓN: Es una pena que no sea más largo: es de esos juegos que no dejas hasta el final.**

Sonic Heroes
Sega | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en PS2 con un plataformas original y trepidante.**

Sphinx y la Maldita Momia
THQ | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Sorprendente y divertido, en este plataformas manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.

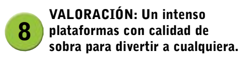
8 **VALORACIÓN: Una aventura de calidad que no defraudará a los seguidores de las plataformas.**

Whiplash
Eidos | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Cargado de exploración, saltos y humor negro, su pareja de protagonistas convierten su desarrollo clásico en original y muy divertido.

8 **VALORACIÓN: Un intenso plataformas con calidad de sobra para divertir a cualquiera.**



Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los enemigos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Este mes recomendamos...

(N) **1. Star Wars Battlefront**
■ La acción más trepidante "made in Lucas".

(↓) **2. Spider-Man 2**
■ La mejor aventura del trepamuros.

(↓) **3. Forgotten Realms** Demon Stone
■ Espectacular juego de espada y brujería.

(↓) **4. SOCOM II**
■ El equipo perfecto para jugar Online.

(=) **5. Syphon Filter** Omega Strain
■ El regreso de un clásico de la acción.

(↓) **6. Red Dead Revolver**
■ Divertida e intensa recreación del Lejano Oeste.

Baldur's Gate: Dark Alliance II
Virgin | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Divertida mezcla de rol y acción que resulta especialmente divertido jugando a medias con un amigo, aunque no resulta demasiado espectacular.

8 VALORACIÓN: Ambientación de lujo y un desarrollo tripidante y muy divertido. Ideal para dobles.

Chaos Legion
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción, al estilo *Devil May Cry*, pero en el que podemos manejar a legiones que nos ayudan a acabar con cientos de enemigos.

8 VALORACIÓN: Un gran juego de acción con intensas peleas que compensan su poca variedad.

Combat Elite: WWII Paratroopers
Acclaim| 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción clásica basado en la Segunda Guerra Mundial y con el aliciente de permitir 2 jugadores simultáneos, aunque la cámara flojea...

7 VALORACIÓN: Un entretenido juego de acción bélica ideal si no quieres complicaciones.

Conflict Vietnam
SCI | 59,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción bélica que nos pone a los mandos de 4 soldados encargados de cumplir misiones variadas en un Vietnam muy bien recreado.

8 VALORACIÓN: Una gran opción "bélica" gracias a su acertada mezcla de acción y táctica.

ESDLA El Retorno del Rey
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.

9 VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano. Y más con un amigo.

Enter the Matrix
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

8 VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look "Matrix" compensa de sobra.

Everquest: Champions of Norrath
Ubi Soft | 59,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción con toques roleros que nos invita a recorrer enormes mazmorras acabando con todo tipo de criaturas. Lo mejor, jugar 4 a la vez.

8 VALORACIÓN: Si te gusta eso de repartir mandobles a diestro y siniestro, te enganchará.

3. Forgotten Realms Demon Stone
Atari | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un beat'em up en la línea de *Las Dos Torres* que nos sumerge en un universo mágico y nos invita a derrotar a hordas de monstruos manejando a tres héroes.

8 VALORACIÓN: Se hace corto y no tiene modo Cooperativo, pero su ritmo de juego es frenético.



Futurama
SCI | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una curiosa aventura que combina acción, plataformas, minijuegos, puzzles y disparos con el humor propio de la serie de TV. Y además es Platinum.

8 VALORACIÓN: Si te gustan los juegos variados y eres fan de la serie te lo vas a pasar en grande.

Max Payne 2
Rockstar | 61,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura oscura, propia del cine negro, da pie a un juego de acción trepidante que no ofrece ni un segundo de respiro. Eso sí, es poco variado.

8 VALORACIÓN: Si te gusta la acción, los tiroteos y las historias de policías, te encantará.

Red Dead Revolver
Rockstar | 56,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción original plagado de alternativas y muy divertido que además recrea el Salvaje Oeste de manera magistral.

9 VALORACIÓN: Su acción es tan intensa que no podrás dejarlo hasta el final. Pero se hace corto.

Shellshock Nam'67
Eidos | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Ambientación de lujo para un juego que nos sumerge de lleno en la guerra de Vietnam y nos enfrenta a tripidantes combates. Lástima de fallos técnicos...

8 VALORACIÓN: Gracias a su ambientación y ritmo de juego te atrapará si te gusta la guerra.

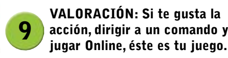
SOCOM II: U.S. Navy Seals
Sony | 56,94 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



El mejor juego de acción táctica que encontrarás. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. Incluye el nuevo Headset.

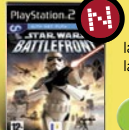
9 VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar Online, éste es tu juego.

1. Star Wars Battlefront
LucasArts | 59,95 € | 16 jug. | Castellano | +12 años



Podemos elegir a cualquier unidad de las 4 facciones más representativas de las 6 películas "Star Wars" para lanzarnos a espectaculares batallas.

9 VALORACIÓN: Los fans de la acción, de "Star Wars" y del juego Online no podrán resistirse.



Spider-Man 2
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una gran recreación de la película que nos permitirá recorrer libremente la ciudad disfrutando de los poderes de Spider-Man. Una aventura única.

9 VALORACIÓN: Un juego que emula como ningún otro la experiencia de ser un superhéroe.

Syphon Filter: The Omega Strain
Sony | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un clásico de PSone que se estrena en PS2 manteniendo como premisa la acción de ritmo tripidante, eso sí, orientada al juego Online.

8 VALORACIÓN: Una gran opción para disfrutar del juego Online. Jugando solo pierde.

Van Helsing
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Refleja el espíritu aventurero de la película en un desarrollo plagado de acción, combinado con plataformas y puzzles al más puro estilo *Devil May Cry*.

8 VALORACIÓN: Un juego de acción frenética, espectacular y divertido, aunque bastante corto.

Los mejores Platinum

(=) **1. Need For Speed Under.**
■ **Velocidad | 29,95 €**



El juego de velocidad que revolucionó el género al basarse en el tunig, ya está en precio Platinum. Una joya tanto por originalidad como por su divertido desarrollo.

(↑) **2. Pro Evolution Soccer 3**
■ **Deportivo | 29,95 €**



Fútbol del bueno a un precio inmejorable. Descubre las excelencias de un simulador que no será real en cuanto a equipos, pero que es una pasada a la hora de jugar.

(↑) **3. GTA Vice City**
■ **Simulador de mafioso | 34,95 €**



Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

(↑) **4. ESDLA El Retorno del Rey**
■ **Acción | 29,95 €**

Completa la colección y hazte a precio Platinum con el juego basado en la última película de "El Señor de los Anillos". Te sentirás protagonista de la aventura.

(↑) **5. Jak II El Renegado**
■ **Plataformas | 29,95 €**



El mejor, más completo, largo y variado plataformas ahora a un precio irresistible. Si acompañas a Jak en su aventura no te vas a arrepentir..

(↑) **6. Los Sims Toman la Calle**
■ **Simulador social | 29,95 €**

Si te apetece probar lo que se siente viviendo una vida virtual, aprovecha esta oportunidad de hacerte con esta completa secuela del clásico *Los Sims*.

(↑) **7. EyeToy Play**
■ **Habilidad | 39,95 €**



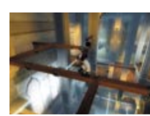
El juego más innovador y sorprendente del año, por supuesto, con la cámara EyeToy incluida. No sabes lo divertido que es jugar con tu imagen en la pantalla.

(↓) **8. True Crime**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



Tiroteos, peleas, conducción y un gran entorno gráfico para un juego que rivaliza con la saga *GTA* y que merece la pena probar si te atrae el género. Lo disfrutarás.

(↑) **9. Prince of Persia**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



El juego revelación de las pasadas navidades estrena precio Platinum. A poco que te gusten las aventuras y las plataformas, no dudes en probarlo. No te defraudará.

(=) **10. MOH Rising Sun**
■ **Shoot'em up subjetivo | 29,95 €**



Tras recrear los momentos estelares de la II Guerra Mundial en Europa, la saga *Medal of Honor* se traslada al frente del Pacífico. Si te gusta el género, ve a por él.

Los mejores juegos PSone

(↑) **1. Pack Driver**
■ Conducción/Acción | 24,95 €

El primer juego de conducción y aventura, como un *The Getaway*, pero sin bajarse del coche. Las dos primeras entregas en un pack irresistible.

(↑) **2. GTA Coleccionistas**
■ Acción/Conducción | 19,95 €

En un mismo pack, y a un precio de lujo, las primeras versiones de *GTA* para PSone: *GTa2* y su expansión *GTA London*. Si eres fan de la saga, no te lo pierdas.

(↓) **3. Metal Gear Solid Band**
■ Aventura de acción | 14,95 €

El mejor juego de acción e infiltración de la historia de PSone y a un precio de locos. Estamos ante un juego genial para fans de las aventuras.

(↓) **4. FIFA 2004**
■ Simulador de fútbol | 29,95 €

El fútbol más realista del catálogo de PSone, con las mejores ligas del mundo, recreadas al detalle: clubes, jugadores, competiciones...

(=) **5. Pro Evolution Soccer 2**
■ Deportivo | 29,95 €

Una nueva versión de este genial simulador de fútbol, que tiene el sistema de juego más realista. No hay nada mejor en PSone, en especial para jugar en compañía.

(=) **6. Gran Turismo 2**
■ Conducción | 19,95 €

Una auténtica joya de los videojuegos que ofrece conducción real, 1.000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas... ¿Hace falta que te digamos más?

(=) **7. Tomb Raider III**
■ Aventura de acción | 12,95 €

Una de las mejores aventuras de la señorita Croft en PSone. Pero si quieres más, ahora puedes conseguir toda la colección por 12 € cada uno.

(=) **8. Syphon Filter 3**
■ Aventura de acción | 19,95 €

Acción, infiltración y aventuras para uno de los juegos más emblemáticos de PSone. Un clásico que encandilará a cualquier buen aventurero.

(↑) **9. Time Crisis Proyecto Titán**
■ Arcade de pistola | 22,95 €

El mejor juego de pistola para PSone, una versión de la famosa recreativa que muestra un excelente apartado gráfico y un montón de sorpresas.

(↓) **10. Medievil 2**
■ Acción | 23,98 €

Un hilarante juego de acción con mucho humor negro, largo y divertido, protagonizado por un esqueleto capaz de "usar" la cabeza para algo más que pensar.

→ Lucha

Este mes recomendamos...

(=) **1. Soul Calibur II**
■ Espectáculo en estado puro. El mejor.

(=) **2. Dragon Ball Z Budokai 2**
■ El mejor Goku a precio Platinum.

(↑) **3. Tekken 4**
■ Un clásico de la lucha que no pasa de moda.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno.

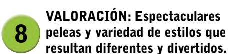
Bloody Roar 4
Hudson | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años

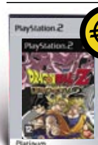
Un juego de lucha asequible y fácil de manejar, que tiene en sus luchadores, capaces de transformarse en animales, y en su calidad gráfica sus atractivos.

7 **VALORACIÓN: Si buscas lucha sencilla y espectacular es una buena opción.**

Def Jam Fight for New York
EA Games | 59,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +18 años

Los raperos americanos más famosos se citan en un arcade que se desarrolla en escenarios urbanos y en el que caben desde las artes marciales al boxeo.


8 **VALORACIÓN: Espectaculares peleas y variedad de estilos que resultan diferentes y divertidos.**

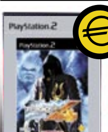
Dragon Ball Z Budokai 2
Bandai | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años

Muy similar a la primera parte, aunque con una ambientación aún mejor, 35 luchadores y nuevos modos de juego. Para fans de la serie.

8 **VALORACIÓN: Como juego de lucha le falta profundidad, pero si te gusta Dragon Ball...**

Onimusha Blade Warriors
Capcom | 44,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +12 años

El universo de la saga *Onimusha* sirve de escenario para un juego de lucha basado en la magia y las espadas. Lo mejor es jugar cuatro a la vez.

7 **VALORACIÓN: Pese a su repetitivo desarrollo, sabe cómo divertir. Y más en compañía.**

Tekken 4
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años

Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

1. Soul Calibur II
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años

Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar durante mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**



Virtua Fighter 4 Evolution
Sega | 59,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años

Reedición de *VF4* que aporta algunos extras nuevos. Es uno de los juegos de lucha más completos y divertidos que se pueden encontrar. Todo un clásico.

9 **VALORACIÓN: Si no tienes la anterior entrega, no lo dudes: vas a alucinar con su jugabilidad.**

→ Varios

Este mes recomendamos...

(↑) **1. EyeToy Play**
■ Convierte tu cuerpo en un pad para jugar.

(=) **2. Crisis Zone**
■ La mejor alternativa a *Time Crisis 3*.

(↓) **3. SingStar**
■ Mucho más que un simple karaoke.

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

Crisis Zone
Namco | 59,94 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

Otro arcade de pistola de la serie *Time Crisis* que tiene en su frenético y divertido desarrollo su gran baza. Largo, vibrante y técnicamente espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los arcades de pistola, por fin tienes otro a la altura de tu G-Con 2.**

Dancing Stage Fever
Konami | 43,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

El juego de baile por excelencia. Demuestra tu ritmo y habilidad pulsando los botones correctos al son de la música. Si tienes alfombrilla alucinarás.

7 **VALORACIÓN: Ideal si quieres echarte unas risas con los amigos, y más si tienes alfombra de baile.**

DJ: Decks & FX
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años

Esta completa mesa de mezclas virtual nos permite mezclar más de 50 temas de música Dance, que luego podemos grabar en la tarjeta de memoria.

7 **VALORACIÓN: Una buena mesa de mezclas para los que quieran hacer sus pinitos como DJ.**

Endgame
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años

Un divertido arcade de disparo en el que debemos deshacernos de todos los enemigos que aparezcan. Solo le fallan los gráficos, un poco sosos.

7 **VALORACIÓN: Si eres un fan de los arcades de pistola, no te va a defraudar gracias a su desarrollo.**

EyeToy: Play + Cámara
Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

Gracias a la cámara que incluye, podrás jugar a docenas de minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido, tienes que probarlo. Te va a encantar.**

MTV Music Generator 3
Codemasters | 41,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años

Un editor musical que permite crear nuevos temas o modificar los incluidos. Presenta una enorme librería de sonidos y podemos grabar nuestras melodías.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta la edición y la composición, aquí tienes una completa herramienta.**

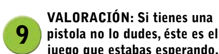
SingStar + 2 micrófonos
Sony | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años

30 canciones de todos los géneros, dos micrófonos y un juego que no sólo te invita a emular a tus artistas favoritos, sino que además puntúa tu actuación.

9 **VALORACIÓN: Un juego ideal para las reuniones, fans de la música y cantantes en potencia.**

Time Crisis 3
Sony | 59,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años

El mejor y más largo arcade de pistola para PS2. Ofrece además un ritmo frenético y una calidad gráfica a prueba de bomba. ¿Quieres más?

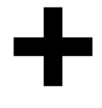

9 **VALORACIÓN: Si tienes una pistola no lo dudes, éste es el juego que estabas esperando.**

¡Ahórrate 5 euros!

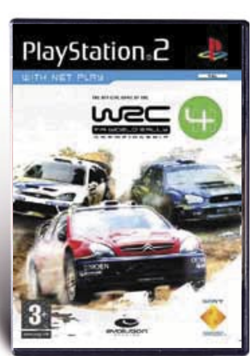
en cada uno de estos juegos

Descuento

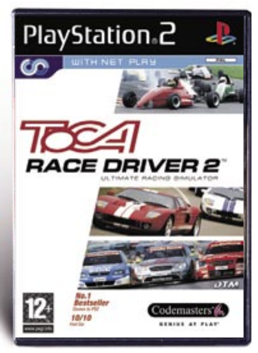








World Rally Championship 4



TOCA Race Driver 2



Tony Hawk´s Underground 2



Esto es Fútbol 2005



Psi Ops: The Mindgate Conspiracy



¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de noventa tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: CentroMAIL. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5. 28031 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO



- Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de noviembre de 2004.

Nombre . . . . Apellidos . . . .
Calle/Plaza . . . . Número . . . . . . Piso . . . . . . Ciudad . . . .
Provincia . . . . C. Postal . . . . . . Teléfono . . . . NIF . . . .
Fecha nacimiento . . . . Email . . . .

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAY2MANÍA	Código de barras
❍ World Rally C. 4	59,95 €	54,95 €	
❍ Toca Race Driver 2	59,95 €	54,95 €	
❍ Tony Hawk´s Underground 2	59,95 €	54,95 €	
❍ Esto es Fútbol 2005	59,95 €	54,95 €	
❍ Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	59,95 €	54,95 €	



Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 4 €, Baleares 5 €, Portugal 8 €)

Trucos A-Z

Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.

DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK



- **Puntos de recompensa:**
Ve al menú de trucos dentro de "Extras" e introduce estos códigos:
  - 100 puntos: GETSTUFF
  - 100 puntos: DUCKETS
  - 100 puntos: CROOKLYN
  - 100 puntos: THESOURCE
  - 100 puntos: NEWJACK
- **Desbloquear canciones:**
En el mismo menú de trucos, introduce estos códigos:
  - Bust (Outkast): BIGBOI
  - Chopshop (Baxter): CHOPPER
  - Comp (Comp): CHOCOCITY
  - Dragon House (Chiang): AKIRA
  - Get it Now (Bless): PLATINUMB
  - Afterhours (Nyne): LOYALTY
  - Koto (Chiang): GHOSTSHELL
  - Lil' Bro (Ricbyobyche): GONBETRUBL
  - Man Up (Sticky Fingaz): KIRKJONES
  - Move (Public Enemy): RESPECT
  - Original Gangster (Ice T): POWER
  - Sieze the day (Bless): SIEZE
  - Take a look at my life (Fat Joe): CARTAGENA
  - Anything Goes (CNN): MILITAIN
  - Walk with Me (Joe Budden): PUMP
  - Poppa Large (Ultramagnetic MCs): ULTRAMAG

FORMULA ONE 2004



- **Intro alternativa:**
En el modo "Time Attack", supera el récord en Australia.
- **Desbloquear coches:**
  - Jordan 191: termina el modo Arcade en primer lugar.
  - Lotus 72E: gana el Campeonato de Simulación.
  - Williams FW14B: gana una carrera en el modo Arcade.

[C]

CATWOMAN

- **Más imágenes de "Galería":**
Ve a Opciones, luego a Cómics e introduce el código 1940 en la pantalla de la caja fuertes.

[D]

DRIV3R

Introduce los siguientes códigos en el menú principal. Oirás un sonido.

- **Todos los vehículos:**
L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●.
- **Todas las misiones:**
L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●.
- **Todas las armas:**
R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2
- **Invencible (no funciona en el modo Historia):**
■, ■, L1, R1, L2, R2, R2.

[E]

EL REY ESCORPIÓN

Para activar estos trucos, en el menú de pausa pulsa estas secuencias:

- **Modo Cabezón:**
↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, R2 .
- **Activar todos los bonus:**
↑, ↓, ←, →, ←, →, ■, R2.
- **Salud al máximo y armas:**
↑, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●.
- **Enemigos enanos:**
↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■
- **Minotauro:**
Tienes que tener seleccionada un arma que se use con de una sola mano: **↑, ↓, ←, →, ←, →, →, →.**

[F]

FIGHT NIGHT 2004

Pulsa los códigos en el menú principal:

- **Todos los escenarios:**
←, ←, ←, →, →, →, ←, →, →.
- **Cabezones:**
←, →, ←, →, ←, →, ←.
- **Luchadores enanos:**
En el menú principal ilumina "Jugar ahora" y pulsa: **←, →, ←, →, ←.**

[G]

GRADIUS V

Puedes usar uno de estos trucos por cada nivel completado. No funcionan en el modo "Score Attack".

- **Poder de disparo doble: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L2, R2.**
- **Añadir poder de láser: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1.**

[L]

LA GRAN EVASIÓN

Pulsa en el menú principal:

- **Seleccionar nivel:**
■, L2, ■, R2, ●, R1, ●, L1, L2, R2, ●, ■.
- **Munición infinita:**
■, ●, L2, R1, R2, L1, ●, ■, L1, R1, L1, R1.

LAS TORTUGAS NINJA

- **Nuevos uniformes:** Introduce los códigos y mantén presionado **L1** o **R1** cuando elijas al personaje:
  - Para Donatello: DDSMS o RRSLR.
  - Para Leonardo: LDMSR o RLSLS.
  - Para Michaelangelo: RRLMD o RLSLS.
  - Para Raphael: DMDML o SLSMM.
- **Poder de ataque doble:**
  - Para Donatello: DRLDS.
  - Para Leonardo: LMLSD.
  - Para Michaelangelo: SMRDL.
  - Para Raphael: RDSRL.
  - Para Leonardo: MRLLM.
- **Poder de defensa doble:**
  - Para Donatello: SSSMR.
  - Para Michaelangelo: MRRML.
  - Para Raphael: LRMDS.
- **Efecto Power Up doble:**
Los personajes se iluminan en rojo:
  - Donatello: DMDRS.
  - Leonardo: LSLSR.
  - Michaelangelo: MMSLR.
  - Raphael: SLDSM o MSLLR.

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Para activar estos trucos, pausa el juego e introduce cualquiera de las combinaciones que te damos. Si lo haces bien oirás a tu Sim satisfecho. Si no funcionan, prueba a meterlos sin tener el juego pausado.
Algunos son "durillos de pelar" a la hora de introducirlos, pero funcionan todos. Tú insiste.

- **Activar trucos:**
En primer lugar tienes que meter este truco o los demás no funcionarán. Pulsa: **R2, L1, R1, L2, ←, ●.** Fuera de la casa aparecerá un gnomo: significa que puedes meter más trucos.
- **Todos los objetos:**
Pulsa **L2, R2, ↑, ▲, L3.**
- **Rellenar motivos de tu Sim:**
Pulsa **L2, R1, ←, ●, ↑.** Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar al máximo los motivos de tu Sim.
- **Más dinero:**
Pulsa **L1, R2, →, ■, L3.** Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, podrás elegir la opción "Dame Pasta". Conseguirás 10000 simoleones.
- **Todas las opciones sociales:**
L1, R1, ↓, ✖, L3, R3.

[M]

MADDEN NFL 2005

- **Cartas de jugadores:**
Selecciona "My Madden" desde el menú principal, después la opción "Madden Cards" y elige por último "Madden Codes". Introduce este código para desbloquear la carta de oro de TJ Duckett: P67E1I.

MANAGER DE LIGA 2004

- **Truco maestro:**
Introduce la palabra LMA2004A en la sección "Introduce tu nombre" cuando empieces una partida. Después, ve a "Códigos Bonus" dentro de "Opciones" y podrás activar o desactivar este truco que ofrece un montón de extras.

MANHUNT

- **Trucos salvajes:**
Consigue 3 estrellas en cada nivel para desbloquear un diseño. Como extra, consigue un rango de 5 estrellas y cada imagen desbloqueada mostrará la mitad de un código. Combina ambos códigos para conseguir el truco. Introduce los códigos en el menú principal.
- **Regeneración:**
R2, →, ●, R2, L2, ↓, ●, ←.
- **Equipación completa:**
R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑.
- **Superpuñetazo:**
L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1.
- **Correr siempre:**
R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →.
- **Silencioso:**
R1, L1, R1, L1, →, ←, ←, ←.
- **Invisible: ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑.**
- **Cazadores con voces de helio:**
R1, R1, ▲, ●, ■, L2, L1, ↓.
- **Piel de mono:**
■, ■, R2, ↓, ▲, ■, ●, ↓.
- **Piel de cerdito:**
↑, ↓, ←, ←, R1, R2, L1, L1.
- **Piel de conejo:**
←, R1, R1, ▲, R1, R1, ■, L1.

MAX PAYNE 2

- **Niveles y modos de juego:**
Durante el juego, introduce:
■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →, ■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →.
Comienza una partida nueva.

MAXIMO VS ARMY OF ZIN

- **Dinero e ítems infinitos:**
En el nivel 9, Down with the Ship, tienes 3 minutos para destruir los seis reactores. Usando el Ataque Perforador podrás destruir un reactor con tres golpes. Rompe cinco reactores y gasta el resto del tiempo luchando contra enemigos para conseguir dinero. Cuando el tiempo esté a punto de agotarse, destruye el último reactor. Vuelve al nivel 2, compra mejoras y power-ups y cuando acabes salva la partida y sal al menú principal. Vuelve a cargar la partida y ve de nuevo al nivel 9. Allí, repite la táctica para conseguir más dinero. Puedes hacerlo todas las veces que quieras.

MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

- **Abrir todos los niveles:**
Selecciona "Profiles" en el menú principal, ilumina el de Jasmine Curry y pulsa **L1+R1+ ▲ + ●.**

[N]

NBA LIVE 2004

Ve a la opción "My NBA Live" y elige "NBA Codes". Introduce uno de estos:

- **Toda la ropa NBA:** ERT9976KJ3.
- **Todas las zapatillas:** POUY98GY5.
- **La equipación:** YREY5625WQ.
- **Puntos de tiendas:** 87843H5F9P.
- **Personajes secretos:** Crea un jugador con uno de estos apellidos. Estará disponible como agente libre.

posneghx - Mario Austin.
skenxido - Malick Badiane.
zxccvdri - Sani Becirovic.
sdfgurkl - Carlos Delfino.
pockdlek - Andreas Glyniadakis.
sosodef - Jermanie Dupri.
oeisndla - Kyle Korver.
nbvksmcn - James Lang.
qwpoaszx - Paccelis Morlende.
whsucpoi - Aleksander Pavlovic.
poilkjmn - Rick Rickert.
ioubfdcj - Sofoklis Schortsanitis.
xcfwqase - Tommy Smith.
poioijis - Szymon Szewczyk.
wmzkcoi - Xue Yuyang.

NFL STREET

Introduce estos códigos como si fueran el nombre de tu jugador:

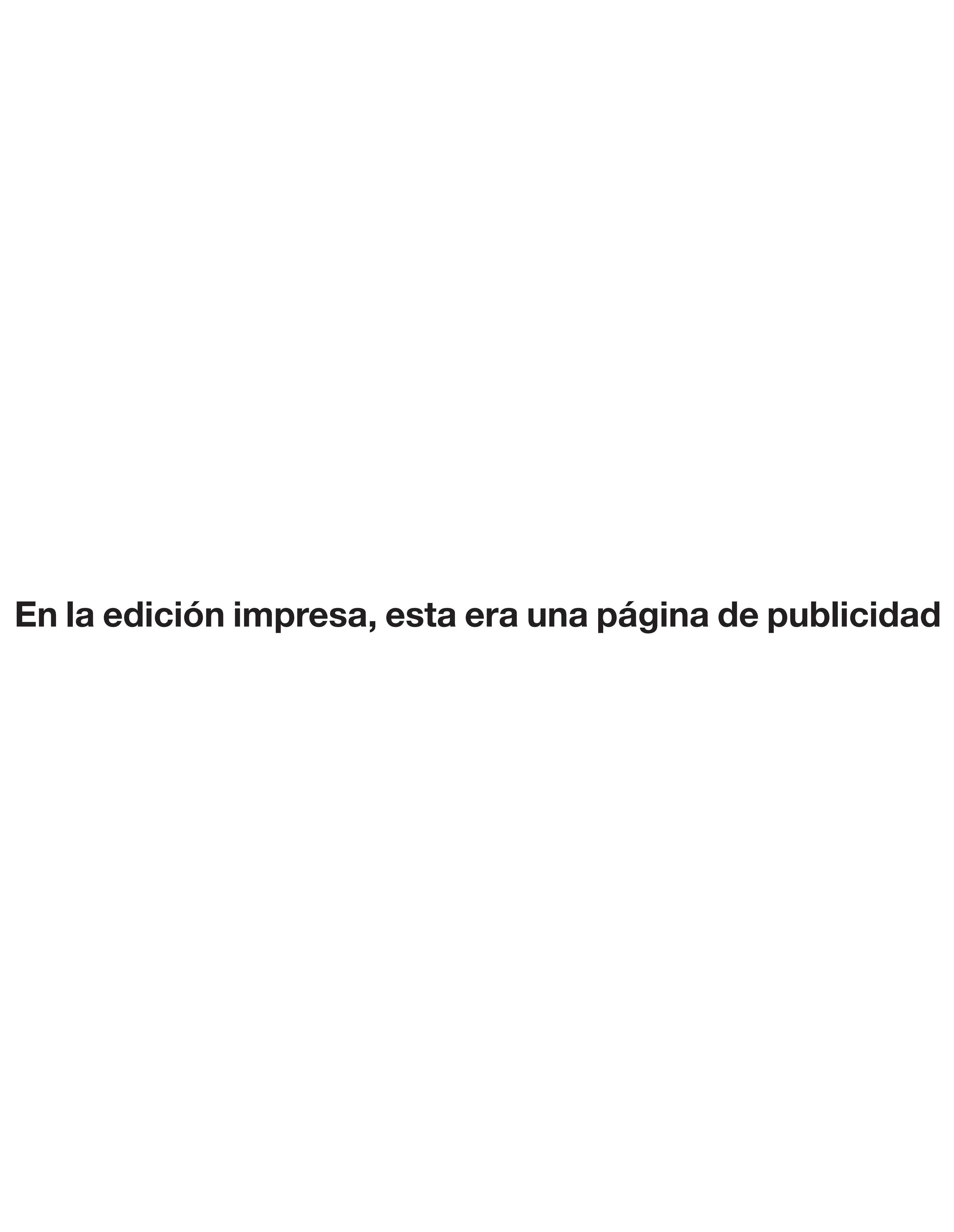
- **AE3278:** Equipo All-Star AFC East.
- **AN3278:** Equipo All-Star AFC North.
- **AS6884:** Equipo All-Star AFC South.
- **AW9378:** Equipo All-Star AFC West.
- **NE3278:** Equipo All-Star NFC East.
- **NN6789:** All-Star NFC North.
- **NS9378:** Equipo All-Star NFC South.
- **NW9378:** All-Star NFC West.

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR





- **Invencible:**
En la pantalla que indica "Pulsa Start", mantén apretados **L1 + R1** y luego pulsa sin soltarlos:
↑, ↑, ↓, ↑, ✖, ■, ✖, ●, ↑, ↓, ▲, Start.
Indiana estará en mejor forma que nunca.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: **playmania.trucos@hobbypress.es.**

☐ Salud y armas para Grand Theft Auto: Vice City

¡Hola Play2Manía! Tengo el *GTA Vice City* y me preguntaba si existen los trucos de Munición Infinita e Invulnerabilidad para este juego. Si es así, ¿podrías dármelos? Gracias. Un saludo.

Frd: Sergio Martín (Daganza de Arriba, Madrid)

Pues no, exactamente los que nos pides no existen, pero vamos a darte los más parecidos. Mientras juegas, sin dar a la pausa ni nada, pulsa las siguientes secuencias de botones:

- Multitud de armas: **R2**, **R2**, **R1**, **R2**, **L1**, **R2**, ←, ↓, →, ↑, ↓, ←, →, ↑.
- Más armas: **R1**, **R2**, **L1**, **R2**, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↓, ↓
- Recarga rápida de arma: Pulsa **R2** y después **L2** rápidamente para recargar al instante el arma seleccionada.
- Armadura: **R1**, **R2**, **L1**, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

☐ Una clave secreta de Tomb Raider: el Ángel de la Oscuridad

Hola playmaníacos. Os felicito por la revista. Tengo el juego *Tomb Raider y el Ángel de la Oscuridad* y estoy atascado en el Museo del Louvre. Cuando llego a la puerta al fondo del pasillo (después de subir al tejado, entrar en la tubería y caer por el agujero), tengo que introducir un código. ¿Cuál es?

Frd: Juan Carlos Moreno (Rivas Vaciamadrid, Madrid)

Para descubrir la clave, debes entrar en la habitación de pasillo en la que hay ordenadores. Úsalos para acceder al circuito cerrado de cámaras de televisión. La de la izquierda enfoca a la oficina de la amiga de Von Croy. Usa el "zoom" para acercar la imagen a la nota que hay pegada en la pantalla del ordenador, y en la que verás el código: 14639. Ahora solo tienes que introducirlo en la puerta.

☐ Buscando una joya en Resident Evil Code: Verónica X

Hola Play2Manía. Tengo el juego *Resident Evil Code: Verónica X* y, tras enfrentarme a Alexia en la réplica de la Mansión del primer *Resident Evil*, se me pide que coloque tres joyas en el cuadro que hay subiendo las escaleras, pero me falta la del padre, Alexander. ¿Dónde está y qué es lo que tengo que hacer para conseguirla? Espero que me ayudéis, gracias.

Frd: Andrés López (A Coruña)

La joya que buscas está en la Terminal Antártica de transporte B1F, concretamente en la sala en la que te enfrentas a la araña. Si todavía no lo has hecho, ve allí y usa la llave de la grúa en el panel de mandos que hay dentro de la cabina del extremo de la pasarela. Una escena te mostrará cómo se eleva la pasarela y aparecerán Alexia y la araña. Ahora puedes enfrentarte al bicho (te recomendamos el lanzagranadas cargado con ácido y que esperes a que se suba a las paredes y la tengas cerca para disparar), o pasar de él. El pendiente de Alexander está en la zona central de la estancia, junto al Nosferatu.

☐ Trucos para La Gran Evasión

Hola amigos de Play2Manía. Tengo el juego *La Gran Evasión*, y me gustaría saber si tiene algún truco, como ser invisible para los guardias o ser invulnerable a los ataques. Muchas gracias por vuestra ayuda.

Frd: Salvador (e-mail)

Los únicos trucos que hay son estos tres, que no son lo que pides pero no están nada mal. Las dos primeras series de botones tienes que pulsarlas en el menú principal:

- Elegir el nivel y modo de juego extra: ■, **L2**, ■, **R2**, ●, **R1**, ●, **L1**, **L2**, **R2**, ●, ■.
- Todas las secuencias de vídeo: **L2**, **L1**, ■, ●, ●, **R2**, **R1**, ■, ■, ●, **L1**, **R1**.

Esta última, introdúcela con una partida en pausa:

- Munición Infinita: ■, ●, **L2**, **R1**, **R2**, **L1**, ●, ■, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**.

☐ La tienda de armas de oro en Ratchet & Clank

Hola, me llamo Víctor y tengo 10 años. Por favor, me gustaría saber dónde está la tienda en la que se venden las armas de oro del juego *Ratchet & Clank*. Muchas gracias. Un saludo desde Mallorca.

Frd: Víctor (e-mail)

La tienda que buscas, Víctor, está en la Base Gemlik, concretamente al lado del garaje del caza. Tras derrotar a Quark, avanza hasta la gran torre que hay al lado de transportador y salta por las paredes que hay a los lados para llegar hasta una plataforma elevadora. Pisa el interruptor y subirás hasta la sala donde están las cinco armas de oro. Pero esto no es todo... hay una segunda tienda de armas de oro. Cuando acabes el juego, ve al Planeta Novalis. Un nuevo transporte te llevará hasta ella.

[P]

PSI OPS

En el menú principal, ilumina la opción "Contenido Extra" y pulsa **R1** para sacar el teclado. Después introduce cualquiera de estos códigos en función del truco que quieras activar:

- **Tener todos los poderes desde el principio:** 537893.
- **Super PSI:** 456456.
- **A prueba de balas:** 548975.
- **Munición infinita:** 978945.
- **Sin cabeza:** 987978.
- **Misiones extra:**

Up And Over: 020615.
Pitfall: 05120926.
TK Alley: 090702.
Gear Gauntlet: 154684.
Bottomless Pit: 154897.
Tip The Idol: 428584.
Gnomotron: 456878.
Psi Pool: 565485.
Bouncy Bouncy: 568789.
Aura Pool: 659785.
Panic Room: 76635766.
Gasoline: 9442662.
Stop Lights: 945678.

- **Modos de juego:**

Modo Arcade: 05051979.
Modo Cooperativo: 07041979.
Modo Oscuro: 465486.
Modo Supervivencia: 7734206.

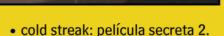
- **Jugar con otros personajes:**

Bikini Marlena: 135454.
Sara: 35488.
Tonya: 136876.
Training Barret1: 196001.
Training Barret2: 196002.
Training Barret3: 196003.
Training Barret4: 196004.
Training Barret5: 196005.
Training Barret6: 196006.
Wei Lu: 231324.
Fetish Pyro: 231644.
MP1: 321646.
Dock Worker: 364654.
Soldier: 365498.
Clown General: 431644.
Burned Soldier: 454566.
Stealth Nick: 456498.
General: 459797.
Psi Sara: 468799.
Jov Leonov: 468987.
Urban Nick: 484646.
Marlena: 489788.
Barrett: 497878.
Scorpion: 546546.
Training Nick: 564689.
Tranquility Wei Lu: 654654.
MP3: 654659.
Saranae: 65496873.
Suicide Sara: 678999.
Jack: 698798.
MP2: 698799.
Wasteland Nick: 975466.
Dragon Wei Lu: 978789.
Labcoat: 998789.

- **Enemigos suicidas:** Cuando uses tu poder de control mental sobre un enemigo que tiene un arma, mantén **L3+R3** durante 10 segundos y el malo se pondrá de rodillas y se quitará la vida.

NBA BALLERS





Introduce cualquiera de estos passwords en la pantalla "Phrase-ology":

CALZADO:

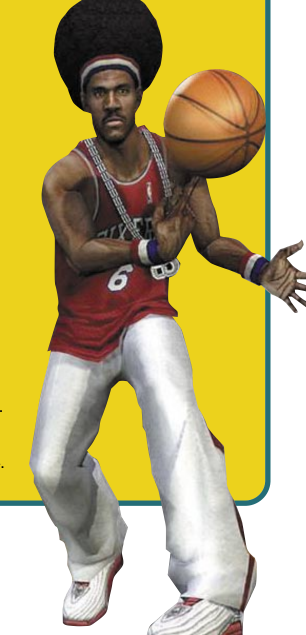
- knicker bocker please: calzado alternativo de Allan Houston.
- killer crossover: calzado alternativo de Allen Iverson.
- new to the game: calzado alternativo de Carmelo Anthony.
- nba fastbreak: calzado alternativo de Darko Milicic.
- ball hawk: calzado alternativo de Antoine Walker.
- NBA HANGTIME: calzado alternativo de Dajuan Wagner.
- baller uprising: calzado alternativo de Eddie Jones.
- TRUE BALLER: calzado alternativo de Isiah Thomas.
- BALL ABOVE ALL: calzado alternativo de Jason Terry.
- Stop Drop and Roll: calzado alternativo de Jerry Stackhouse.
- Japanese steak: calzado alternativo de Kobe Bryant.
- TO THE HOLE: calzado alternativo de Kenyon Martin.
- Spree: calzado alternativo de Latrell Sprewell (segunda vez).
- king james: calzado alternativo de Lebron James (segunda vez).
- laker legends: calzado alternativo Magic Johnson (segunda vez).
- dreams & schemes: calzado alternativo de Mike Bibby.
- LOST FREESTYLE FILES: calzado alternativo Moses Malone.
- NATE THE SKATE: calzado alternativo de Nate "Tiny" Archibald.
- Ain't No Thing: calzado alternativo de Oscar Robertson.
- pow pow pow: calzado alternativo de Pau Gasol.
- celtics supreme: calzado alternativo de Paul Pierce.
- From Downtown: calzado alternativo de Reggie Miller.
- The Chief: calzado alternativo de Robert Parish.
- MAKE YOUR MARK: calzado alternativo de Shawn Marion.
- Rising Star: calzado alternativo de Steve Francis.

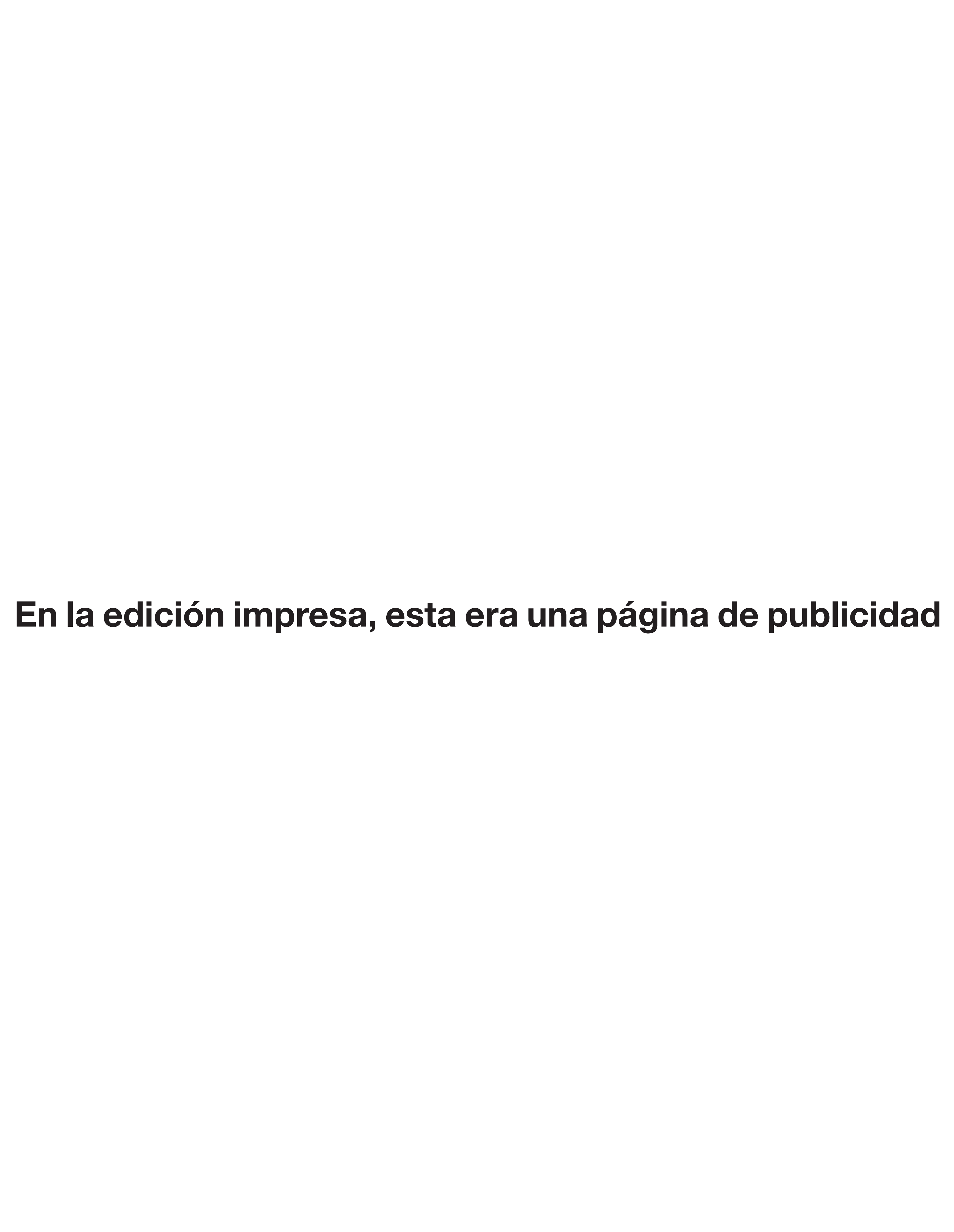
JUGADORES:

- zo: Alonzo Mourning.
- rising sun: Amare Stoudamire.
- Stylin & Profilin: Baron Davis.
- celtics dynasty: Bill Russell.
- towers of power: Bill Walton.
- 24 seconds: Chris Webber.
- clyde the glide: Clyde Drexler.
- rim wrecker: Darryl Dawkins.
- in the paint: Dikembe Mutumbo.
- dunk fest: Dominique Wilkins.
- rebound: Elton Brand.
- the ice man cometh: George Gervin.
- bring it: Jalen Rose.
- pass the rock: Jason Kidd.
- give and go: Jason Williams.
- court vision: John Stockton.
- one on one: Julius Erving.
- special delivery: Karl Malone.
- ice house: la casa de Karl Malone en Devonshire.
- holla back: Kevin McHale.
- Hoosier: Larry Bird.
- Spree: Latrell Sprewell.
- king james: Lebron James.
- laker legends: Magic Johnson.
- manu: Manu Ginobili.
- student of the game: Michael Finley.
- rags to riches: Nene Hilario.
- pistol pete: Pete Maravich.
- fast forward: Rashard Lewis.
- bring down the house: Rasheed Wallace
- all star: Ray Allen
- rip: Richard Hamilton.
- playmaker: Scottie Pippen.
- platinum playa: Stephon Marbury.
- ankle breaker: Steve Francis.
- hair canada: Steve Nash.
- make it take it: Tim Duncan.
- living like a baller: Tracy McGrady.
- center of attention: Yao Ming
- old school: Wes Unseld.
- hall of fame: Willis Reed.
- wilt the stilt: Wilt Chamberlain.
- prep school: Yao Ming graduado.

EXTRAS:

- hatchet man: película secreta 4.
- slam it: película secreta 5.
- cold streak: película secreta 2.
- diesel rules the paint: uniforme alternativo de Shaq.
- juice house: película especial 1.
- nba showtime: película especial 2.
- dub deuce: zapatillas especiales 1.
- run and shoot: uniforme alternativo de Tony Parkers.
- nba ballers true playa: desbloquear a todos los jugadores.
- the answer: estudio de Allen Iverson.
- radio controlled cars: uniforme alternativo de Ben Wallace.
- boss hoss: uniforme alternativo de Kevin Garnett.
- euro crib: la casa de Kobe Bryant.
- nice yacht: yate de Scottie Pippen.
- nba Ballers Rules: película secreta 3.
- lost ya shoes: zapatillas secretas 3.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Estatua de la Libertad en Spider-Man 2

Hola Play2Manía. Me he pasado el juego *Spider-Man 2* y estoy intentando descubrir algunos secretos. El caso es que supongo que tiene que haber iconos y otras cosas secretas, porque cuando me enfrenté a Misterio pude llegar a ella. ¿Hay alguna forma de alcanzarla tras acabar la aventura o es imposible? Muchas gracias.

Frd: Francisco José Toledo (Sevilla)

Si que hay una manera de llegar a Liberty Island (donde está la Estatua de la Libertad) o a Ellis Island, que está justo al lado, en cualquier momento del juego. Ve a Batery Park, el parque que hay más al sur de Manhattan y desde el que se ven las islas. Verás que, regularmente, lo sobrevuela un helicóptero. Súbete a uno de los edificios cercanos y cuando pase el helicóptero agárrate a él con una telaraña. Sobrevolará el mar contigo subido a él y se cruzará con otro helicóptero. Salta y agárrate con la red a este segundo aparato. Cuando éste sobrevuele Ellis Island, déjate caer. Al otro extremo de esta isla, pasa un tercer helicóptero al que te puedes enganchar para alcanzar la deseada Liberty Island. Y, para volver a Manhattan, te toca hacer la ruta al revés.

Trucos para el Mashed

Un saludo, Play2Manía. Me convencisteis de que me comprará el *Mashed* y la verdad es que me encanta, pero me gustaría poder desbloquear cuando antes todos los circuitos para el modo Multijugador. ¿Hay trucos? Gracias por todo.

Frd: Abel García (Córdoba)

Dicho y hecho, con este truco se desbloquean absolutamente todos los elementos ocultos del juego. Pulsa la siguiente combinación en el menú principal: ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

Contra Seymour Beta y Ente Espectral en Fanal Fantasy X

Hola Play2maníacos. Tengo el juego *Final Fantasy X* y me he atascado en el monte Gagazet, en el combate contra Seymour Beta y el Ente Espectral. ¿Me podéis decir cómo pasarlo? ¿Hay algún truco para el juego? Gracias.

Frd: Carlos Palacios (Cambrils-Tarragona)

En *Final Fantasy X*, trucos como tal, de esos que sirven para conseguir vida infinita y cosas así, no hay. Así que vamos con las técnicas para vencer a Seymour y el Enete Espectral. Usa el comando Extra de Yuna, Tidus, y Kimahri, y así aumentarás su fuerza y su defensa mágicas. Usa Prisa + + con Tidus y la Magia Escudo de Yuna. Seymour primero convierte a los personajes en zombis, y luego usa Lázaro + para matarlos. Entre ambos ataques, debes usar Agua Bendita. Usa también Mutis +, Bio y Antimagia (este último para librarte de sus hechizos). Ya con todos bien protegidos, recurre a los ataques turbo de todos los personajes. Cuando le hayas quitado una buena cantidad de vida, realiza ataques normales y sigue evitando el hechizo zombi. Si usa hechizos de protección, utiliza las habilidades de Auron para romperlos. Además, debes tener a todos los personajes al máximo de vida, porque Seymour comenzará a ejecutar el temible Mandoble Final. Cuando el Ente Espectral avise que va a ejecutar su ataque final, réstale toda la vida que puedas. Tras su Destrucción Total, usa Omnipoción para recuperarte, y los especiales de Yuna para invocar eones y dar el remate final.

Atascado en el el Splinter Cell Pandora Tomorrow

Hola amigos de Play2Manía. Estoy jugando al *Splinter Cell Pandora Tomorrow,* pero estoy atascado en el segundo nivel, después del nivel de la embajada. Estoy atascado en el metro, pero no sé qué hay que hacer para seguir. Porque si me ven los malos activan la alarma. Ayudadme, por favor. Gracias y seguid así, amigos.

Frd: Jesús Valentín Rosa

Estás aún en los momentos del juego, y precisamente la gracias es esa. Acabar con los malos sin que te vean, o evitarlos. Tu principal aliada es la oscuridad, así que usa el rifle para destruir los dos primeros faroles del túnel. Un guardia se acercará a investigar, así que espera en la oscuridad y elimínale de un disparo o agárrale por la espalda y déjale K.O. (pero date prisa, porque si el metro pasa en ese momento, su luz te descubrirá). Así te haces una idea de una mecánica bastante eficaz para avanzar. Sigue por el nivel destruyendo luces y eliminando guardias.

[R]

RED DEAD REVOLVER

- **Modo Cazarrecompensas:** Supera el juego una vez.
- **Personajes y páginas de periódico:** Compra todos los ítems.
- **Muerde la bala:** Supera Fort Diego en modo Cazarrecompensas.
- **Golden Gun:** Supera The Siege en modo Cazarrecompensas.
- **Deadeye infinito:** Supera "Battle Finale" en modo Cazarrecompensas.
- **Modo Dios:** Completa "Fall from Grace" en modo Cazarrecompensas.
- **Sin distorsión:** Supera End of the Line en modo Cazarrecompensas.
- **Revólver Red Wood:** Completa el juego en el modo Difícil.

RESIDENT EVIL OUTBREAK

- **Personajes Extras:** Completa los siguientes requisitos y cómpralos en la pantalla de colección.
  - Peter: supera "Decisions, Decisions" en modo Difícil.
  - Greg: supera "Decisions, Decisions" en modo Muy Difícil.
  - Fireman: supera escenario "Hellfire".
  - Frank: supera "Decisions, Decisions" con George.
  - Monica: supera "Below Freezing Point" con Yoko.
  - Yoko D: supera "Outbreak" con Yoko.
  - Bob: supera "Outbreak" con Mark.
  - Will: supera "Outbreak" en modo Muy Difícil.
- **Modo Difícil:** Supera todos los escenarios una vez.
- **Modo Muy Difícil:** Supera todos los escenarios en modo Difícil.
- **Munición Infinita:** Consigue un 100% en todos los escenarios.

[S]

SECOND SIGHT

- **Mini-juego X-Space:** En el nivel 6, utiliza el disco de ordenador que encuentras en un PC para jugar al mini juego X-Space.
- **Mini-juego Earth Impact:** En el nivel 8, si vas a la sala de juegos encontrarás el mini-juego esperándote.
- **Chat Online:** En el nivel 3, ve al PC donde eliminaste al guardia de seguridad al salir del ascensor. Allí, abre la aplicación Front Desk que hay en el escritorio. Selecciona HyperChat y verás con quien hablaba el guardia .

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

- **Munición infinita:** En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", introduce la siguiente combinación: ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, **L1**, **R1**.
- **Todas los niveles de acción:** En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa: ↑, ↓, ←, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**.
- **Cabezas grandes:** En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa: →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**.

SERIOUS SAM

- **Niveles perdidos:** Consiguiendo medallas de oro es posible desbloquear niveles extra. En la pantalla de selección de nivel del menú principal, pulsa ✖ para entrar en la sección "The Lost Levels".

Ancient Rome-Praetorian Camp: 3 medallas de oro.
Ancient Rome-The Forum Romanum: 5 medallas de oro.
Ancient Rome-The Forum of Trajan: 7 medallas de oro.
Ancient Rome-Addressing the Senate: 9 medallas de oro.
Ancient Rome-Caesar's Sanctum: 12 medallas de oro.
Feudal China-The Silk Road: 15 medallas de oro.
Feudal China-The Gate of Supreme Harmony: 18 medallas de oro.
Legendary Atlantis-The Steam Tower: 22 medallas de oro.
Legendary Atlantis-Geothermal Tunnels: 24 medallas de oro.
Legendary Atlantis-The Corridors of Power: 26 medallas de oro.
The Gallery: 31 medallas de oro.

SHREK 2

- **Desbloquear juego Bonus:** Entra en el primer nivel y pulsa Start. Ve al álbum e introduce este código: ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●. Después, sal de la página, sal también del nivel en el que estés, elige OK y ve al Bonus.
- **Todos los niveles:** Entra en el primer nivel y pulsa Start. Ve al álbum y pulsa: ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. Oirás una frase de confirmación. Sal del nivel y en el menú principal tendrás la opción para seleccionar el que quieras.

SOCOM II (ONLINE)

- **Visión nocturna en tercera persona:** Mantén pulsado Select hasta que aparezca la tabla de puntuación. Sin soltarlo, pulsa ↑, ↑, ↓, ↑.

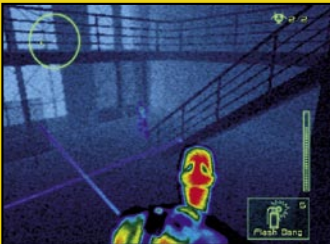
SPIDER-MAN 2

- **Superar el modo principal:** Este código sólo puede introducirse si tienes una Tarjeta de Memoria puesta en la consola que no tenga partidas anteriores del juego grabadas en ella. Introduce la palabra HCRAYERT como si fuera tu nombre cuando te lo piden al principio. De esta forma tendrás el 40% del juego superado, es decir, el modo principal justo hasta haber derrotado al Doctor Octopus. Y por si fuera poco, tendrás también desbloqueados varios aumentos de habilidad, 21.000 Puntos de Héroe y algunos minijuegos abiertos, como "Exterminador de Alienígenas", "Cazador Mayor", "Domador de Tentáculos" o "Absorbedor de Shocks".

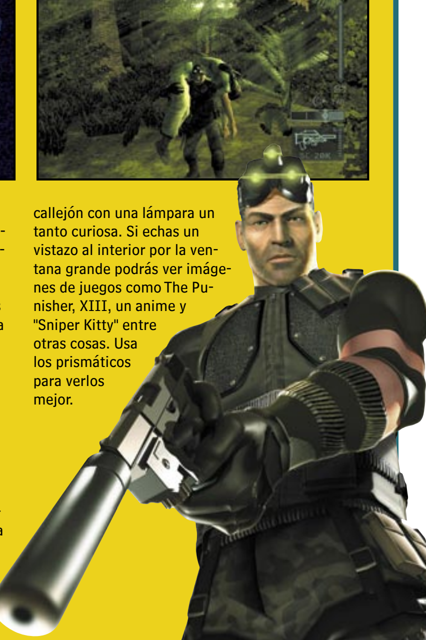
SPY HUNTER 2

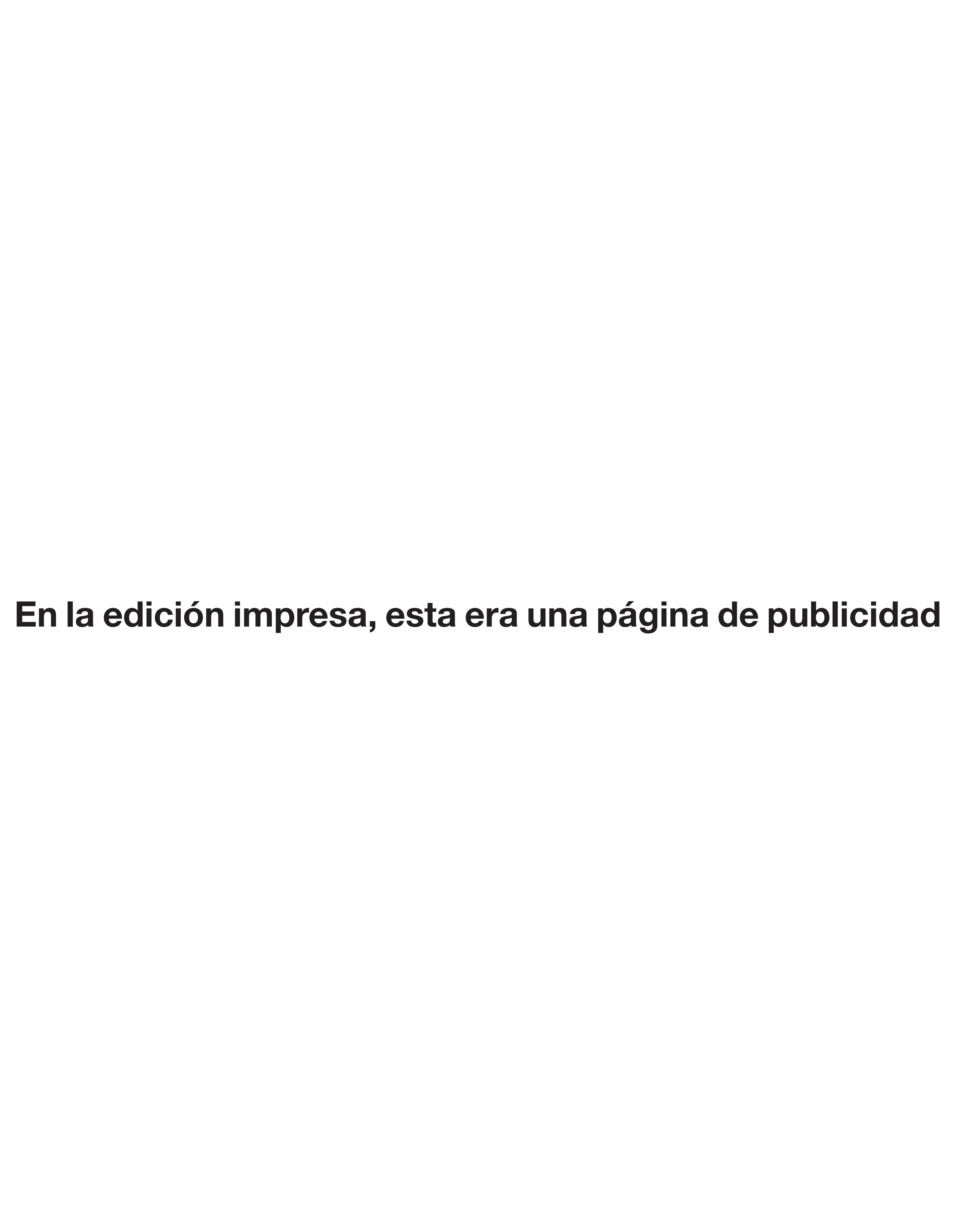
- **Todas las misiones y armas:** En el menú principal, pulsa: **L1**, **R2**, **L2**, **R1**, **R1**, **L2**, **R2**, **L1**.
- **Invencible:** Pausa el juego y pulsa: **L1**, **L1**, **L1**, **R2**, **L1**, **R1**, **R1**, **L1**, **R2**.
- **Munición infinita:** Pausa el juego y pulsa: **R1**, **L1**, **R2**, **R2**, **L2**, **R1**, **L1**, **R2**, **L2**.

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW



- **Ver los créditos de los programadores:** En la misión de Jerusalén, ve a la parte donde tienes que seguir a Dahlia Tal y puedes subir a un tejado para atravesar un apartamento y evitar ser visto en la zona abierta por donde continua ella. Bien, pues en ese apartamento verás que hay dos hombres viendo la televisión. Si haces zoom en la tele podrás ver un mensaje en la pantalla que no para de moverse (en francés, eso sí), en el que el equipo de programadores le da las gracias a dos personas por su ayuda en el juego.
- **Referencias del Prince of Persia:** En la misión en la que estás en el tren, mira en el segundo coche donde está el guardia. Déjale inconsciente y ve detrás de la puerta. Mira abajo y verás una revista que tiene una imagen del juego Prince of Persia. También en el tercer nivel, cuando estás en el tren en París, al principio verás una habitación con un ingeniero. Déjale inconsciente y observa el suelo de la estancia. Encontrarás una guía para terminarte el Prince of Persia.
- **Más referencias:** En la primera mitad del nivel de Jerusalén hay una tienda de libros que está justo detrás de un callejón con una lámpara un tanto curiosa. Si echas un vistazo al interior por la ventana grande podrás ver imágenes de juegos como The Punisher, XIII, un anime y "Sniper Kitty" entre otras cosas. Usa los prismáticos para verlos mejor.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

☐ Persiguiendo al ladrón en Ratchet & Clank 2

¡Hola! Necesito ayuda porque estoy atascada en el juego de *Ratchet y Clank 2*, concretamente en el planeta Notak. Debo buscar al ladrón en Canal City y he realizado todas las misiones de ese planeta y no encuentro al tipo. ¿Qué tengo que hacer?

Frd: Lorena González (e-mail)

Seguramente tu problema es que al ladrón no tienes que cazarle en este planeta. Cuando realices todas las misiones habrá huido al planeta Siberius. Coge tu nave, viaja hasta ese planeta y verás que tu único objetivo allí es encontrar y vencer al ladrón.

☐ Buscando Dálmatas en Kingdom Hearts

Hola compañeros playmaníacos. Tengo el *Kingdom Hearts* y me encanta, pero me faltan los Dálmatas 91, 92 y 93, que no soy capaz de encontrar. ¿Me podéis decir dónde están? Muchas gracias. Saludos.

Frd: Óscar Javier Hortelano (e-mail)

Nada más fácil. Desde el punto en el que entraste por primera vez a Bastión Hueco, baja la plataforma y mira detrás de las rocas. Ahí tienes a tus deseados cachorros.

☐ Lizardman en Soul Calibur 2

Hola Play2Maníacos. Estoy jugando al mejor juego de lucha de PS2, *Soul Calibur II*, pero me falta un personaje: Lizardman. ¿Me podéis decir cómo sacarlo? Porque me han asegurado que es jugable. Gracias.

Frd: Andrea (e-mail)

Sí, Lizardman es un personaje jugable y es el más difícil de conseguir de todo el juego. Lo que debes hacer es pasarte TODAS las misiones del modo Maestros de Armas, sin dejarte ni una, incluidas las secretas.

VAN HELSING





- **Desbloquear películas:**
Introduce estos códigos durante el juego y después podrás acceder desde la Galería del menú principal a todas las películas.
- Película Bonus 1: **↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←, →, →, L1, L3, R3, R1.**
- Película Bonus 2: **↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, R1, R2, R3.**
- Película Bonus 3: **L1, L2, R2, R1, R2, L2, L1, ↑, ↑, ↓, ↓, Select.**
- Película Bonus 4: **Select, L3, R3, Select, R3, L3, Select, ←, ←, ↑, →, →.**
- Película Bonus 5: **L2, R2, L1, R1, Select, Select, L1, L1, R2, R2, L3, R3.**
- Película Bonus 6: **R2, R1, R2, R1, L1, L2, L1, L2, ←, →, Select, Select.**
- Película Bonus 7: **L3, ←, R3, →, L2, ↑, R2, ↓, L1, ←, R1, →.**
- **Desafíos:** Hay varios desafíos en el juego que al ser superados desbloquearán varios trucos:
- Munición infinita: completa el juego con la dificultad "Difícil".
- Ropas poderosas: completa el juego con cualquier dificultad y sin perder nunca el sombrero de Van Helsing.

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

- **Desbloqueables:**
Completa los siguientes porcentajes del Battle Collection:
- Ropa para el segundo jugador: 15%.
- Modo Universe: completa el 25%.
- Ropas para el tercer jugador: 40%.
- Test de música: completa el 55%.
- Modo Cuarta Dimensión: 65%.
- Ropas para el cuarto jugador: 80%.
- Modo Full Active: completa el 95%.

STAR WARS BATTLEFRONT

- **Todos los planetas:**
Ve a Campañas Históricas en el modo de un jugador. Selecciona la Era en la que quieras jugar (Guerras Clon o Guerra Civil Galáctica) y pasarás a la pantalla de selección de Planetas. Pulsa ■, ●, ■, ●. Ahora podrás moverte de izquierda a derecha a través de todos los planetas de la campaña para elegir el que quieras.

[T]

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

Introduce estos códigos durante la película de Créditos que puedes elegir en el menú principal:
- **Modo invencible:** **● + R2 + R1.**
- **Actualizaciones:** **● + ▲ + L1.**
- **Desbloquear niveles:** **● + R2 + ▲.**

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Desde el menú principal, ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados **L1+R1** e introduce estos trucos:
- **Coches más rápidos: ■, ■, ■, ■.**
- **Todos los coches: ✖, ●, ✖, ●.**
- **Coche de ladrillos: ●, ●, ▲, ■.**

THE SUFFERING

Durante el juego, mantén presionados **R1 + L1 + ✖** e introduce cualquiera de estos códigos (para desactivarlos vuelve a introducirlos):
- **Modo Ácido: ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.**
- **Fotos familiares: ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.**
- **Abismos: ↑, ↑, ↑, →, →, →.**
- **Magia direccionada: ←, →, ↓, →, R2, ←, ↑, ←.**
- **Fotos familiares sangrientas: ←, →, ←, →, ←, →, R2.**
- **Llenar la salud al máximo: ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2.**
- **Armas y objetos: ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.**
- **Conseguir la Gonzo Gun: ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.**
- **El infierno en una botella: ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.**
- **Subir el nivel "maligno" de Torque: ←, ←, ↓, ↑.**
- **Subir el nivel "bueno" de Torque: ↑, ↑, →, ↑.**
- **Deja que todos veamos la luz: ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2.**
- **Llega la locura: →, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2.**
- **Recargar munición de las armas: ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2.**
- **Como el demonio: ↑, ↓, ←, →.**
- **Dile hola a mi pequeño amigo: ↓, →, ↑, ←, ↓, R2, ←, ←, →, →, R2, ↓, ↑, ←, →, R2.**
- **Limpieza total: ↓, ↑, →, ←.**
- **El Big Bang: →, →, →, ←, ←, ←.**
- **Botella de Xombium llena: →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.**

TENCHU 3

- **Salud hasta 100:**
Pausa el juego y pulsa: **↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■.**
- **Todos los ítems en la tienda:**
En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R1 + L1** y pulsa: **↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓, ■, ■, →, ■, ■.**
- **Desbloquear nivel Bonus:**
En la pantalla del título, pulsa: **L1, ↑, R1, ↓, L2, →, R2, ←.**
- **La cara "B" de la BSO:**
En la pantalla del título, pulsa y mantén **R2 + L1** y pulsa: **↓, ■, ↑, ■, →, ■, ←, ■.**
- **El auténtico Rikimaru:**
En la pantalla del título, pulsa y mantén **R1 + L1**, y pulsa: **←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑.**
- **Incrementar la cantidad de cada objeto que tienes por 10:**
En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R2 + L2** y pulsa: **■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →.**
- **Todos los personajes:**
Para desbloquear en el modo Multijugador a personajes como Tesshu, en la pantalla del título pulsa **L1**, R2, **L2, R1, →, ←, L3, R3.**
- **Todas las misiones:**
En la pantalla de selección de misión, pulsa **R3, L3, R2, L2, R1, L1.**

TIGER WOODS 2005

Estos passwords se introducen en el menú de passwords del juego.
- **Jack Nicklaus:** GOLDENBEAR
- **Justin Timberlake:** THETENNESSEEKID
- **Todos los golfistas y campos:** THEGIANTOYSTER

TRANSFORMERS

- **Códigos para los Autobots:**
Introduce cualquiera de estos códigos en el cuartel general de los Autobots:
- Cabezas grandes: **●, ●, ●, ■, L1, L1, L1, L2.**
- Vuelo inclinado de la cámara: **●, ●, ↑, ↓, R1, R2, ↓, ↓.**
- Chorro infinito: **↑, ↑, ■, ●, ■, ■, L1, L2.**
- Powerlink infinito: **↑, ↓, ↑, ↓, ●, ■, ■, ●.**
- Sigilo infinito: **↑, ↑, ↓, ↓, L1, L2, L1, L2** (has de tener equipado el minicon convertidor).
- Super rayo tractor: **L2, L2, ■, ●, ■, R1, R1, R2.**
- Modo Turbo: **L1, R2, R2, ■, ■, ■, ■, L1.**
- Desbloquear todos los minicons: **L1, L2, ●, ●, ■, ●, L2, L1.**
- **Completar niveles:**
Entra en la pantalla de selección de dificultad e introduce estos códigos. Oirás "Código aceptado".
- Pelea final con el jefe en el nivel del Amazonas completada: **←, ←, →, L1, R2, ←, ←, →.**
- Nivel del Amazonas completado: **L1, L1, L2, ■, ■, ●, R1, R2.**
- Pelea final con el jefe en el nivel de la Antártida completada: **L1, ←, L2, →, ■, ■, ●, ●.**
- Nivel de la Antártida completado: **R1, R1, R2, L2, L1, L1, R1, R1.**
- Pelea final con el jefe en el nivel del Atlántico completada: **L2, ←, →, →, ←, L2, L2, L2.**
- Nivel Atlántico completado: **●, ■, ●, ■, →, ←, ←, →.**
- Pelea final con el jefe en el nivel de la Nave Espacial completada: **→, →, ■, R1, R2, ●, ←, ←.**
- Nivel Alaska completado: **R1, ●, R1, ■, ←, ←, →, ←.**
- Nivel Amazonas profundo: **←, →, ←, ←, →, R1, R2, ●.**
- Nivel La Tierra completado: **R2, R1, L1, L2, ■, ●, ■, ●.**
- **Desactivar la sobrecarga de Minicom:**
En la pantalla del cuartel general de los Autobots, cuando seleccionas a tu autobot y la misión a cumplir, introduce este código: **R1, R1, L2, R1, R1, L2, ●, ●.** De esta forma desactivarás la sobrecarga Minicom y podrás equipar 4 minicoms cualquiera.
- **Invencible:**
Pausa el juego y pulsa: **R1, ●, ●, R1, R2, L1, L1, L2.**
- **Un disparo es suficiente:**
Pausa el juego y pulsa: **■, ●, ■, ●, L1, L1, L2, L1.**
- **Todos los extras:**
Desde el menú principal, selecciona "Extras" e introduce este código: **■, ■, ●, ■, ■, ●, L1, L2.**

TRUE CRIME

Pausa e introduce estos trucos:
- **Subidas de nivel de conducción: ←, →, ←, →, ✖.**
- **Movimientos de pelea: ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.**
- **Localización: ✖, ✖, ■, ▲.**

[V]

VIEWTIFUL JOE

- **Niveles de dificultad:**
- Modo V-rated: supera el juego con la dificultad Adulto.
- Modo Ultra V-rated: supera el juego con la dificultad V-rate.
- **Personajes ocultos:**
- Alastor: supera el juego con la dificultad V-rate.
- Capitán Blue: supera el juego con la dificultad Ultra V-rated.
- Dante: supera el juego una vez con cualquier dificultad.
- Sylvia: superar el juego con la dificultad Adulto.
- **Vídeo musical oculto:**
Para ver "Vietiful World Video" termina por primera vez el juego.
- **Medidor VFX ilimitado:**
Consigue todos los arco iris V en todos los niveles con cualquier personaje.



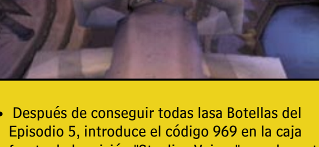
[X]

X-MEN LEGENDS

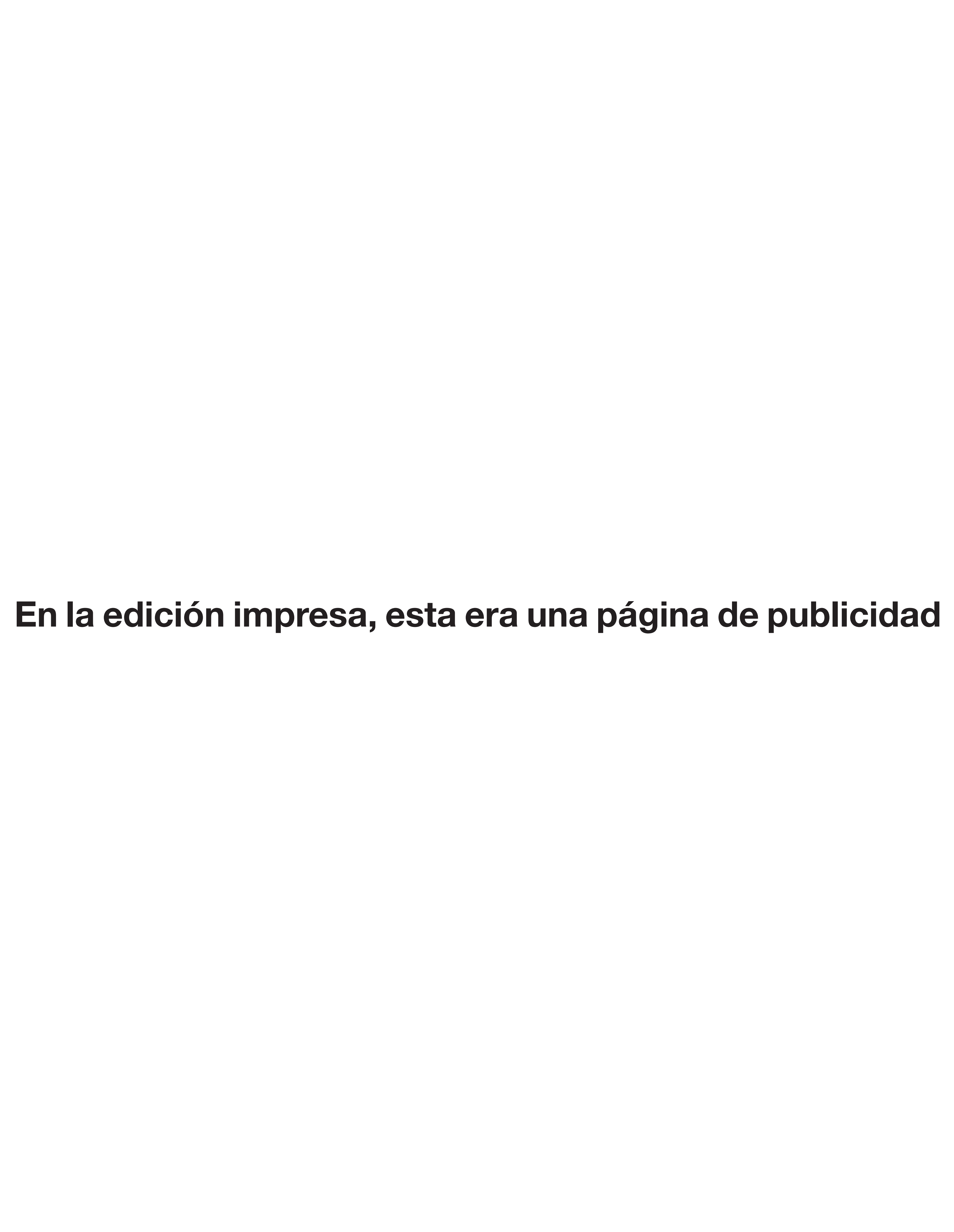
- **Desbloquear los trajes de la serie "Xtreme X-Men":**
En el menú principal, introduce este código: **↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, Start.**

SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO





- **Acelerar tiempo:**
Pulsa Start y pulsa: ↓, ↓, ↑, ↓, →, ←. Después, esta opción estará disponible cuando pulses Select.
- **Coger los gadgets de la caja fuerte:**
- Después de conseguir todas lasa Botellas del Episodio 1, introduce el código 231 en la caja fuerte de la misión "Bug Dimitri´s Office" para hacerte con el gadget "Knockout Dive".
- Después de conseguir todas lasa Botellas del Episodio 2, introduce el código 857 en la caja fuerte de la misión "Boardroom Brawl" para hacerte con el gadget "Insanity Strike".
- Después de conseguir todas lasa Botellas del Episodio 3, introduce el código 386 en la caja fuerte de la misión "Water Bug Run" para hacerte con el gadget "Voltage Attack".
- Después de conseguir todas lasa Botellas del Episodio 4, introduce el código 248 en la caja fuerte de la misión "Train Hack" para hacerte con el Long Toss".
- Después de conseguir todas lasa Botellas del Episodio 5, introduce el código 969 en la caja fuerte de la misión "Stealing Voices" para hacerte con el gadget "Rage Bomb".
- Después de conseguir todas lasa Botellas del Episodio 6, introduce el código 129 en la caja fuerte de la misión "Cabin Crimes" para hacerte con el gadget "Music Box".
- Después de conseguir todas lasa Botellas del Episodio 7, introduce el código 583 en la caja fuerte de la misión "Laser Redirection" para hacerte con el gadget "Lightning Spin".
- Después de conseguir todas lasa Botellas del Episodio 8, introduce el código 725 en la caja fuerte de la misión "Murray/Sly Tag" para hacerte con el gadget "Shadow Power".


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

RESIDENT EVIL OUTBREAK

PRIMERA PARTE

SI NECESITAS AYUDA PARA SOBREVIVIR EN RACCOON CITY HAS VENIDO AL SITIO INDICADO. TE VAMOS A CONTAR TODO LO QUE DEBES SABER PARA CUMPLIR CON ÉXITO TODOS LOS RETOS DE TODOS LOS ESCENARIOS. Y ADEMÁS, CON TODOS LOS PERSONAJES.



En este nuevo *Resident Evil* el mecanismo de juego cambia sustancialmente, pues te enfrentarás a los engendros de Umbrella en compañía. A lo largo de los 5 escenarios estarás acompañado por otros personajes controlados por la consola y con los que podrás interactuar. Además, tendrás que escoger uno de ellos antes de empezar cada misión. A pesar de que cada personaje cuenta con habilidades propias, el itinerario a seguir y las acciones "clave" son iguales para todos. Por ello hemos optado por explicar cada escenario de forma genérica, tomando como base a Kevin (uno de los personajes más equilibrados). Siguiendo nuestras indicaciones podrás superar cualquier escenario con cualquiera de los 8 protagonistas. Los cambios puntuales como consecuencia de llevar a uno o a otro serán señalados mediante un cuadro con el nombre de dicho personaje.

NIVELES DE DIFICULTAD

Puedes empezar cada escenario en diferentes niveles de dificultad. Los cambios se limitan al número de armas e ítems que encuentres y a la resistencia de tus enemigos. El desarrollo de la aventura no variará.







ÍTEMS

Debido a la enorme cantidad de ítems que inundan cada uno de los escenarios, hemos optado por obviarlos en el texto explicativo de cada una de las misiones. Sólo mencionaremos los objetos clave o los realmente útiles (armas especialmente) y siempre teniendo en cuenta el nivel de dificultad "Normal". El resto de objetos, como hierbas, sprays y demás, los veréis indicados en los mapas que adjuntamos de cada una de las zonas.
Como último apunte, señalar la existencia en cada escenario de una serie de objetos especiales que no se ven a simple vista (no brillan, para entendernos). Cada escenario consta de 20 de estos ítems, más 4 exclusivos por personaje. Obtenerlos sólo te reportará una puntuación mayor al final del nivel, ya que no pueden ser usados durante el juego. En la última sección de este guía te daremos la relación completa y su localización.





EVENTOS

Existe en cada escenario una serie de acontecimientos, llamados "Eventos" que deben ser ejecutados si quieres obtener el 100% del juego (no sirven para nada más). La mayoría consisten en realizar alguna acción determinada, como formar una barricada, pero otras muchas se limitarán a obtener ciertos objetos o visionar alguna escena en particular. Te daremos una lista completa de dichos eventos en cada uno de los niveles.





INTERACCIÓN PERSONAJES

En cada escenario tendrás la compañía de dos supervivientes más, que actuarán de forma independiente e irán " a su bola" la mayor parte del tiempo. Eso sí, dispones de un puñado de órdenes con las que poder interactuar con ellos y conseguir así que te sigan, te ayuden o se queden donde están. No siempre te obedecerán, pero sí la mayoría de las veces. Normalmente podrás despreocuparte de ellos, pues suelen apañárselas bastante bien solitos. Eso sí, no está de más que les eches un vistazo y les prestes ayuda cuando se vean en apuros, pues en alguna ocasión muy puntual te vendrá muy bien su ayuda. También harías bien en revisar continuamente sus inventarios, pues muchas veces recogerán por iniciativa propia objetos que a ti te vendrán la mar de bien (no dudes en pedírselos).







PERSONAJES

A tu disposición hay 8 personajes con los que encarar los 5 escenarios que te propone el juego. Cada uno de ellos posee unas habilidades determinadas y un ítem único. Aquí tienes una descripción detallada de todos ellos.

KEVIN RYMAN

PROFESIÓN: Policía de Raccoon City.

OBJETO PERSONAL: Pistola especial.

CARACTERÍSTICAS: Su estado de forma le permite correr más rápido que la mayoría de sus compañeros.

HABILIDADES: Tiene una extraordinaria puntería con su propia pistola y es capaz de dar patadas para aturdir.

NOTAS: La munición de su pistola es muy escasa, por lo que deberías llevar una segunda pistola. Apunta y espera unos segundos a que Kevin cambie de postura mientras afina el tiro. Dispara entonces.



DAVID KING

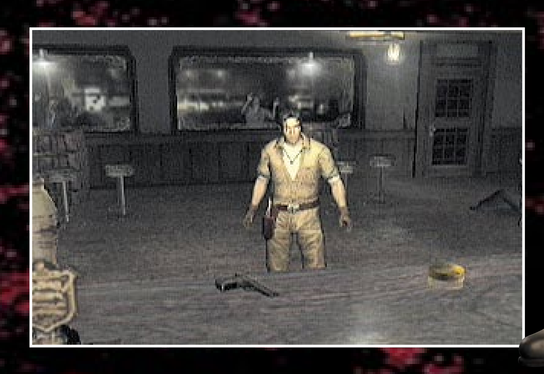
PROFESIÓN: Fontanero.

OBJETO PERSONAL: Caja de herramientas con cuchillo, llaves inglesas, kit de reparación de armas y cinta adhesiva.

CARACTERÍSTICAS: Es rápido y lanza llaves inglesas.

HABILIDADES: Puede crear nuevas armas combinando ítems con la cinta adhesiva de su caja de herramientas.

NOTAS: Te pondrá las cosas muy fáciles mientras avanzas por Raccoon City. Armado con cualquier cuchillo, es capaz de realizar un ataque devastador pulsando repetidamente ✖.



CINDY LENNOX

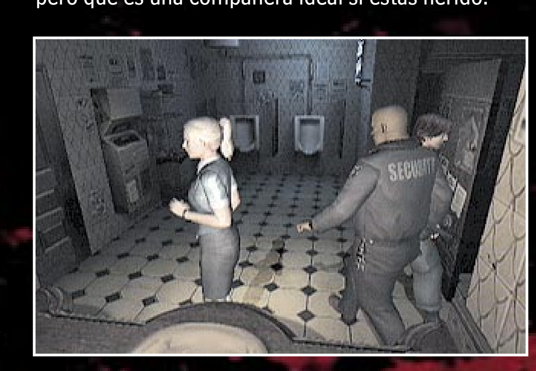
PROFESIÓN: Camarera.

OBJETO PERSONAL: Maletín de hierbas.

CARACTERÍSTICAS: Su velocidad y resistencia no son muy altas, pero puede esquivar los ataques aganchándose.

HABILIDADES: Puede guardar y mezclar hierbas en su maletín y con ellas curar a sus compañeros.

NOTAS: Una guapa simpática camarera que resulta muy poco útil para todo lo relacionado con la lucha, pero que es una compañera ideal si estás herido.



YOKO SUZUKI

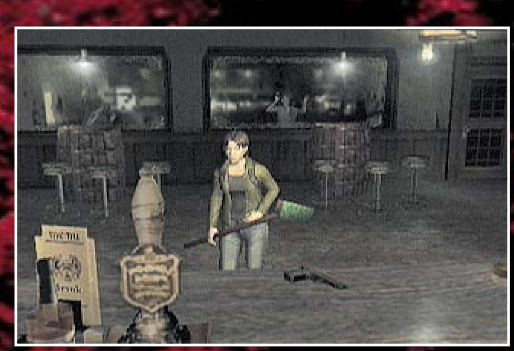
PROFESIÓN: Estudiante.

OBJETO PERSONAL: Mochila.

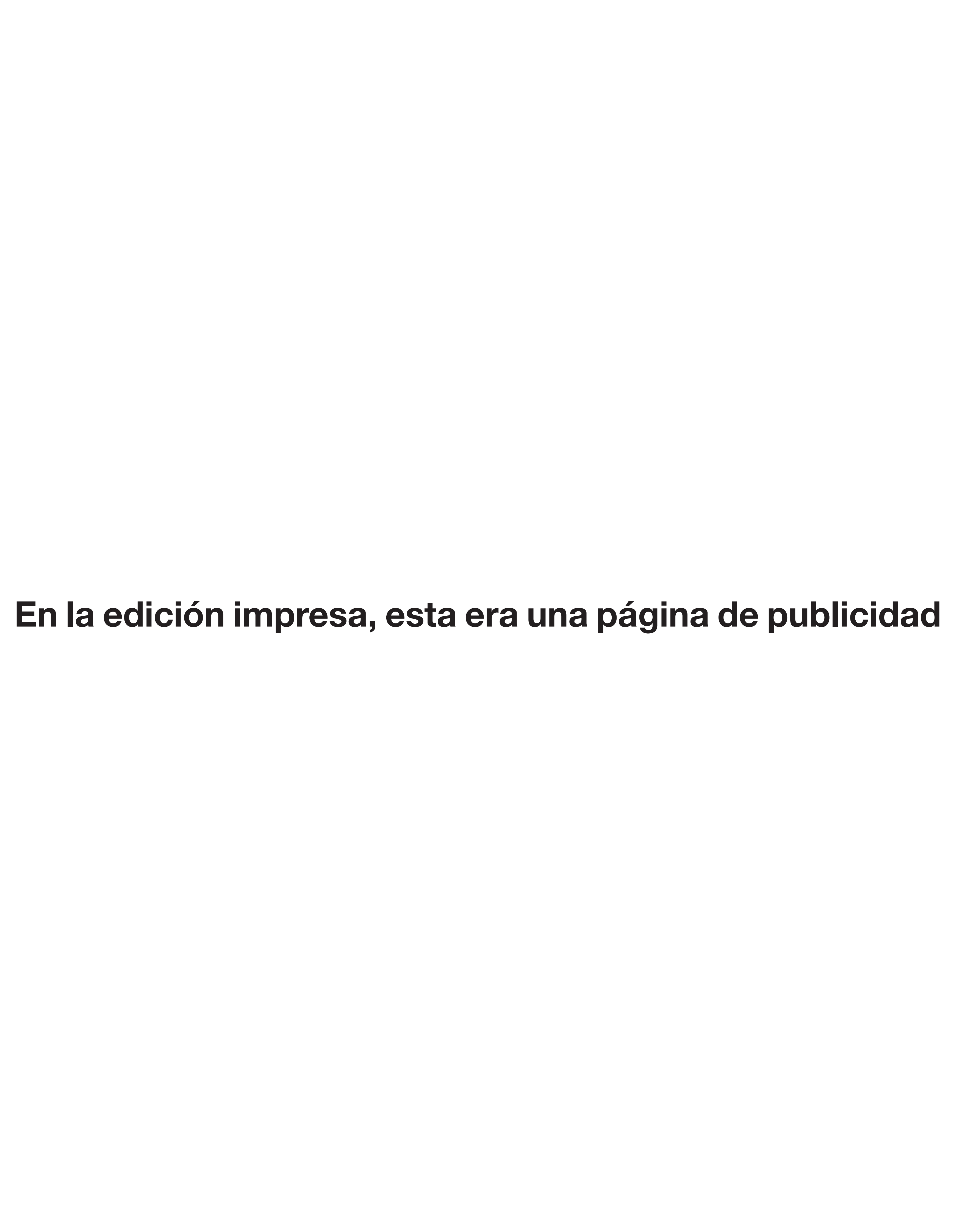
CARACTERÍSTICAS: Sus cualidades atléticas no son muy evidentes, pero su intelecto deja en ridículo a sus compañeros.

HABILIDADES: Su mochila le permite llevar el doble de objetos de lo habitual, lo que resulta muy útil.

NOTAS: Si pulsas y mantienes presionado ● antes de que un enemigo te ataque, y lo sueltas justo antes de que te alcance, correrá para ponerse a cubierto.






En la edición impresa, esta era una página de publicidad



JIM CHAPMAN

PROFESIÓN: Mensajero.

OBJETO PERSONAL: Moneda de la suerte.

CARACTERÍSTICAS: No es muy fuerte, pero puede hacerse el muerto para que no le ataquen.

HABILIDADES: Es capaz de encontrar todos los ítems de una zona (aparecerán en el mapa como una interrogación).

NOTAS: Ten cuidado, porque cuando se hace el muerto la infección se extiende por su cuerpo más rápidamente. Cuando las cosas no te vayan bien, usa la moneda (mira que no haya zombis cerca) para ver si mejora tu suerte.



GEORGE HAMILTON

PROFESIÓN: Médico.

OBJETO PERSONAL: Botiquín.

CARACTERÍSTICAS: Puede obtener compuestos curativos más potentes, mezclando otros ítems en su maletín.

HABILIDADES: Es capaz de contraatacar a los enemigos usando un empujón (**R1+●**).

COMBINACIÓN DE ÍTEMS EN EL BOTIQUÍN:

- **Hierba verde:** antídoto (detiene la infección y cura).
- **Hierba azul:** medicina (cura heridas).
- **Hierba roja:** hemostático (detiene las hemorragias).
- **Hierba azul y roja:** medicina G.
- **Hierba verde y azul:** antivirus (detiene la infección).
- **Hierba verde, roja y azul:** antivirus G.



MARK WILKINS

PROFESIÓN: Guardaespaldas personal.

OBJETO PERSONAL: Pistola modificada.

CARACTERÍSTICAS: Es el personaje más fuerte y aguanta mejor los ataques de los enemigos.

HABILIDADES: Es capaz de repeler muchos ataques con su movimiento especial y puede protegerse pulsando repetidamente ● si está desarmado.

NOTAS: Su fuerza le hace demoledor en las cortas distancias. Equípalo con armas de "cuerpo a cuerpo", espera a que cambie de posición antes de golpear y causará un enorme daño en su enemigo.
Es una pena que su enorme tamaño le impida esconderse de los zombis.



ALYSSA ASHCROFT

PROFESIÓN: Reportera.

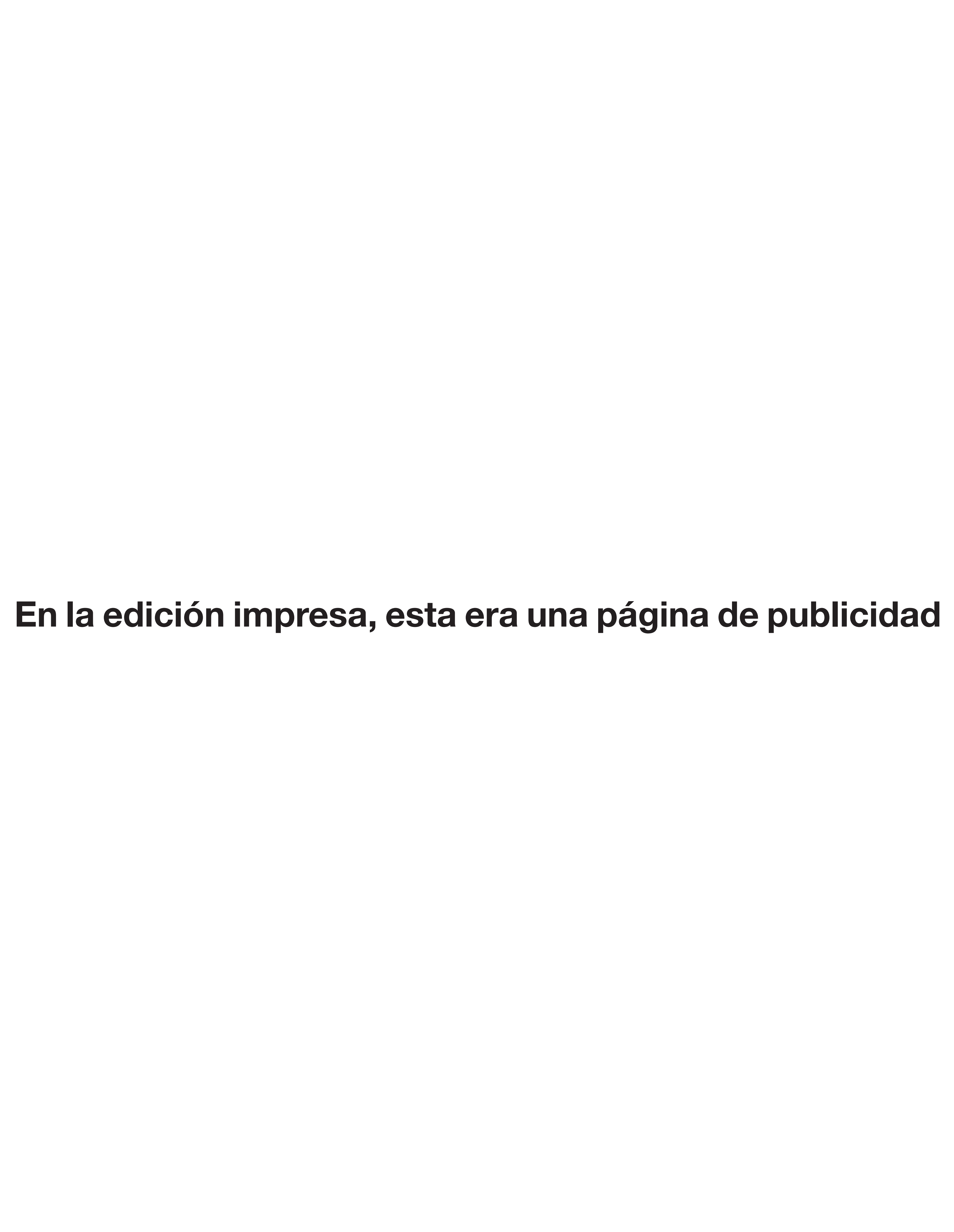
OBJETO PERSONAL: Ganzúa.

CARACTERÍSTICAS: Puede abrir taquillas, cajones, etc pulsando ✖ repetidamente.

HABILIDADES: Puede esquivar los ataques mediante un rápido movimiento. Además, posee una puntería similar a la de Kevin (su utilización es la misma).

NOTAS: Cada cerradura requiere un tipo de ganzúa especifica para ser abierta en el menor tiempo posible. Si usas la incorrecta, tardarás más pero obtendrás una recompensa mayor (te lo indicaremos en su justo momento a lo largo de la guía).
Ten cuidado, ya que tiene muy poca resistencia, por lo que debes protegerla.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

ESCENARIO 1: EPIDEMIA

DESARROLLO

Desde el bar, coge **pistola** y la **llave** que hay encima de la barra del bar **(E1)**. Usa la llave en la puerta norte y haz que los demás te sigan **(E2)**.

Sube las escaleras rápidamente y sin acercarte a las ventanas, por lo que pueda asomarse por ellas. Ya en el piso superior, busca en la habitación de la derecha (sala de descanso) el **mapa** con el que orientarte. Continúa por el pasillo hasta la sala del personal **(E4, E5, E27, E28, E31)**.

En la mesa que hay en el lado izquierdo encontrarás un periódico y, debajo de él, la **llave con la etiqueta azul (E18, 19, 20, 22, 23)**. Con ella podrás abrir sin problemas la puerta del lado derecho del pasillo y que lleva al tercer piso **(E3)**. Una vez allí, accederás a la enorme licorería del bar **(E4)**.

CONSEJOS

- Dedícate a buscar los ítems cuando tengas tiempo y no estés rodeado de zombis.
- Mantente siempre equipado con un arma (a poder ser de fuego) y algún ítem curativo.
- En las zonas anchas esquiva a los zombis para ahorrar munición.

A tu derecha hay otra puerta, pero olvídala de momento. Corre hacia el fondo de la habitación hasta que veas un montón de **cajas apiladas, una escalerilla y un montacargas**.

Las escaleras llevan hasta lo alto de las cajas y a la salida hacia el tejado, pero para poder llegar hasta allí antes necesitarás unas llaves **(E24)**.

Da media vuelta y corre hacia la **bodega de vinos**. Aquí encontrarás, entre otras cosas, la **llave del montacargas** y una **máquina de escribir** donde guardar temporalmente tus progresos. »

TABLA DE PERSONAJES Y ÓRDENES

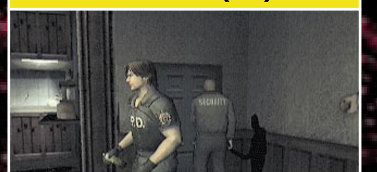
PERSONAJE :	L2 + ←, Hablar con:	L2 + ↑, Hablar con:
Kevin	Mark	Cindy
Mark	Kevin	Cindy
Jim	Kevin	Mark
George	Cindy	Mark
David	Mark	Kevin
Alyssa	Mark	Kevin
Yoko	Kevin	Mark
Cindy	Mark	Kevin

Evento 01 (E1)



Empujar los barriles en el bar hasta la puerta (sólo Mark).

Evento 02 (E2)



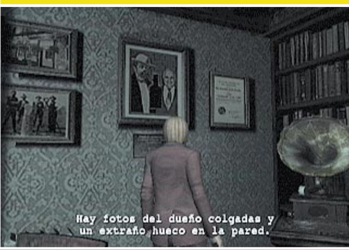
Usa la llave de personal en la puerta trasera del bar.

Evento 03 (E3)



Usa la llave con llavero azul en la puerta del pasillo de la sala de personal.

Evento 04 (E4)



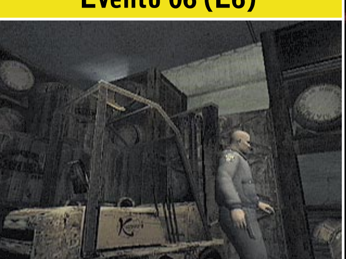
Coloca una botella de vino en el cuadro del fondo para que se abra el escritorio y adquieras una escopeta.

Evento 05 (E5)



Abrir taquilla en la sala de las taquillas (sólo Alissa).

Evento 06 (E6)

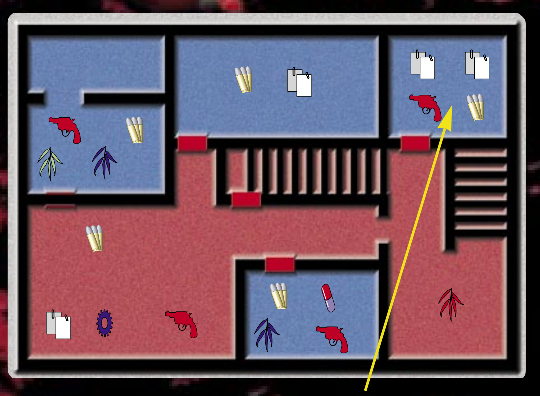


Mover las cajas con el montacargas al final de la licorería.

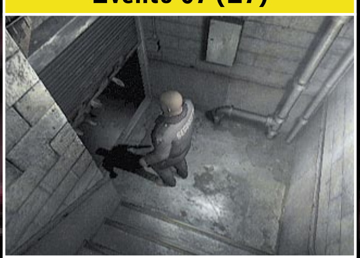
BAR J´s 1ª PLANTA



BAR J´s 2ª PLANTA



Evento 07 (E7)



Rompe el cierre de la licorería tras pasar por las cajas elevadas levantando la verja metálica.

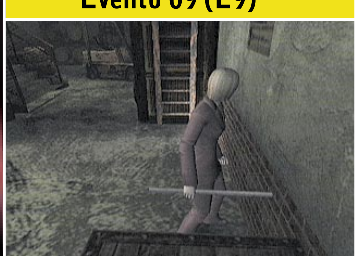
Evento 08 (E8)





Destroza la verja de la azotea a base de empujones.

Evento 09 (E9)



Leer todos los graffitis con el mechero en: el cartel situado junto a la escalera de las cajas de la licorería, en mitad de las escaleras que dan acceso a la azotea, junto a la puerta del almacén, en los barriles de la estantería del fondo de la licorería y junto al ascensor del edificio de los apartamentos.

Evento 10 (E10)

Crear una barricada empujando los dos coches patrullas aparcados en la calle que hay frente al bar.

Evento 11 (E11)

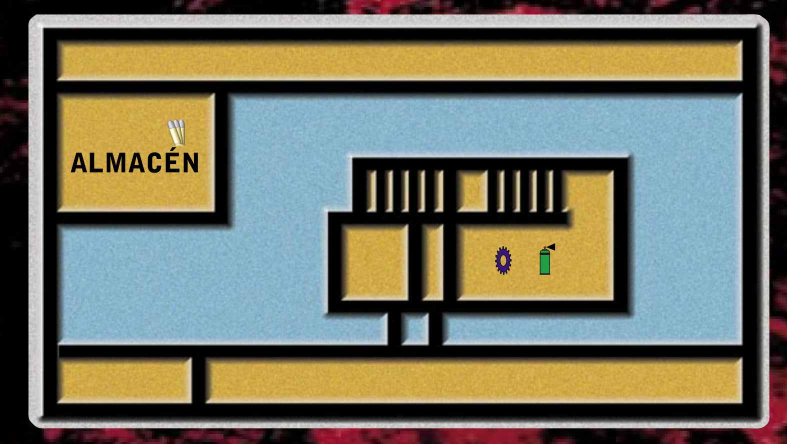




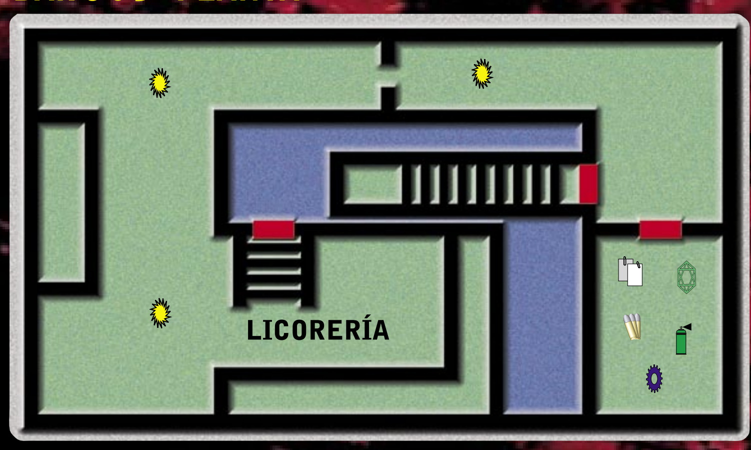
Abre la válvula del tanque de combustible del camión.

Hierba roja	Spray	Objeto importante	Munición
Hierba azul	Punto salvado	Partes armas	Documento
Hierba verde	Armas	Antivirus	

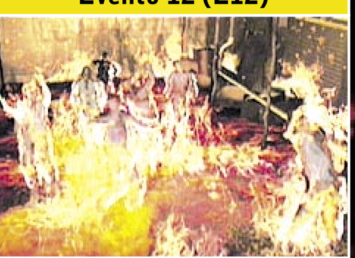
AZOTEA DE BAR J´s



BAR J´s 3ª PLANTA

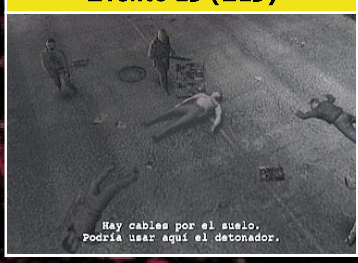


Evento 12 (E12)



Usa mechero para incendiar el combustible derramado del tanque.

Evento 13 (E13)



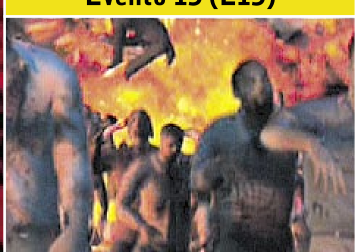
Activar detonador en la calle principal.

Evento 14 (E14)



Mata a los zombis de la calle principal utilizando el explosivo.

Evento 15 (E15)



Escapar de zombis en la camioneta tras verlos desde el puente peatonal.

» Con la llave, corre hacia el montacargas y úsala en él **(E6)**. Luego **pulsa la palanca** y elevará unas cajas para completar tu ruta de escape **(E7)**. Sube las escalerillas (que te siga algún compañero) y arrástrate hasta el conducto que hay a la izquierda.

En el último piso, sube las escaleras hasta la azotea **(E9)**. Justo antes de salir al exterior verás a tu derecha una mesa y encima las **llaves del almacén**. Sal por la siguiente puerta.

CONSEJOS

- Algunas de las armas cuerpo a cuerpo, como escobas o varas de acero se acaban rompiendo.
- Si ves que tus compañeros no tienen armas, consígueselas.
- Para eliminar a los cuervos de un solo disparo, espera a que ataquen a un compañero. Intentar matarlos mientras vuelan es muy difícil.

Ya en el exterior, corre hacia el otro extremo de la azotea mientras esquivas a los cuervos **(E29, E30)**. Al fondo verás una puerta que conduce al pequeño almacén (encontrarás ítems) y una sección de verja justo enfrente con aspecto deteriorado **(E8)**.

Si quieres avanzar **tendrás que derribarla a base de patadas** (si tu personaje te lo permite) o empujones. Es recomendable que vayas acompañado por alguno de tus compañeros, pues servirán de cebo para el zombi que "vigila" la zona y para los dos cuervos que te sobrevuelan.

Nada más subir por la pasarela, comenzará la **cuenta atrás de 3 minutos**. Debes acceder a la calle antes de que acabe. Corre hasta el final de la pasarela y salta después de tus compañeros. Si te quedas colgando, avisa rápido a uno para que te ayude.

Entra en los áticos de los apartamentos, llama al ascensor y baja a la 1ª planta **(E9)**. No te pares a ver si se abren las puertas y sal a la calle por la del fondo. **Ayuda al policía a colocar los coches patrulla** impidiendo el paso a los zombis **(E10, E26)**. Si uno se pone en medio, elimínalo a tiros sin perder mucho tiempo. »

CONSEJOS

- Evita que tus compañeros mueran y ayúdales si los ves en apuros.
- Mientras observas el mapa o te equipas puedes ser atacado. Si quieres descansar pulsa select.

Habla con el policía para huir **(E16)**.

» Pronto abrirá el candado que bloquea la puerta y podrás pasar a otra calle. Avanza hasta el fondo y espera a que el agente abra la puerta a balazos.

Cuando estés junto al **camión cisterna y el policía muera**, coge la **escopeta** y el **mechero**, acércate a la manivela del camión y ábrela para que caiga el combustible **(E11)**.

Colócate en una zona que no esté llena de gasolina junto a tus compañeros (llámalos para atraerlos) y utiliza el mechero **(E12, E17)**. Cuando la calle arda, **baja al canal de agua antes de que explote el camión**.

Sube por la abertura de la pared para introducirte en el **túnel**. Ve hasta el final y sube por las escaleras para dar a una calle segura. Habla con otro poli para que te saque de ahí **(E21)**. **Cuando el camión se detenga**, ármate hasta los dientes con todo lo que encontrarás dentro para afrontar la recta final del escenario. **PODRÁS FINALIZAR DE DOS FORMAS:**

- Pedirle al poli que te saque de allí tras ver a los zombis en medio del puente peatonal **(E15)**.

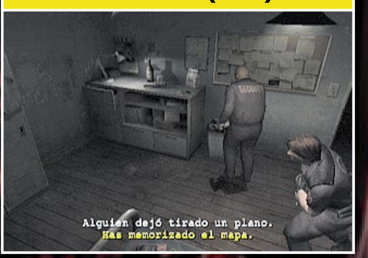


CONSEJOS

- Las salas donde hay máquinas de escribir son seguras. Haz todo lo que necesites en tu inventario.
- Si te ves en apuros llama la atención de tus compañeros.

- Seguirle por la calle que hay a la derecha de la furgoneta, atravesar el puente peatonal y avanzar por la calle principal que está llena de zombis. Allí no te quedará otro remedio que utilizar la escopeta para abrirte camino. Por el camino, recoge las **dos piezas de la bomba** del suelo para combinarlas y conectarlas a la caja que encontrarás en medio de la plaza **(E13, E14)**.

Evento 16 (E16)



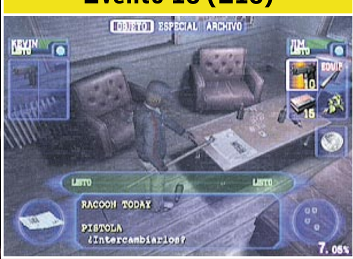
Recoge los mapas en la sala de descanso y en el espejo retrovisor de un coche patrulla.

Evento 17 (E17)



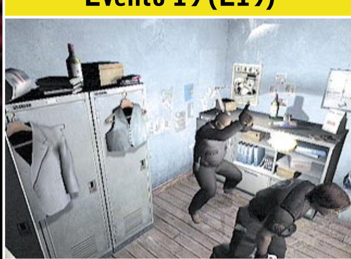
Muere en la explosión del tanque de combustible.

Evento 18 (E18)



Obtén "periódico" en la habitación del personal (debajo está la llave azul).

Evento 19 (E19)



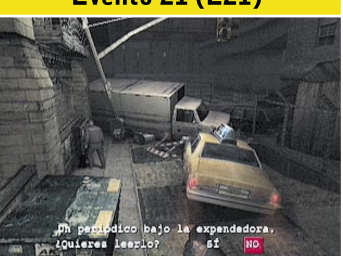
Obtén "Memo de Jack" en la sala de descanso.

Evento 20 (E20)



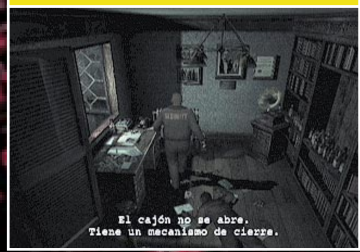
Obtén "Diario de empleado" en una de las taquillas de la sala de taquillas.

Evento 21 (E21)



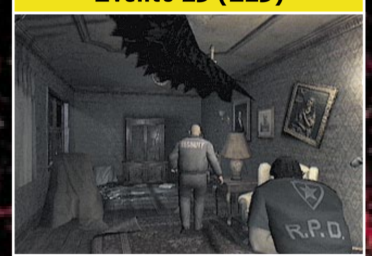
Obtén "Racoon Today" (periódico) situado junto a la furgoneta de escape.

Evento 22 (E22)



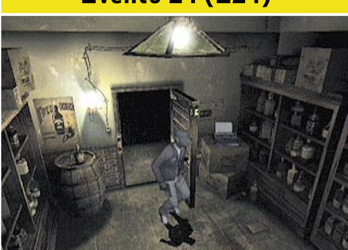
Gritos en la habitación del propietario (al azar).

Evento 23 (E23)



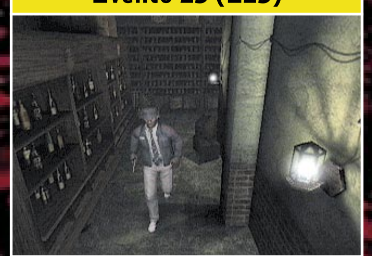
Mira al cuervo volar en salón (acércate al armario del fondo).

Evento 24 (E24)



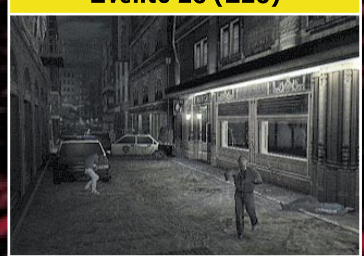
Una botella cae en la bodega de vinos (al azar).

Evento 25 (E25)



Una botella cae en la licorería (al azar).

Evento 26 (E26)



Gritos enfrente del J´s Bar (al zar).

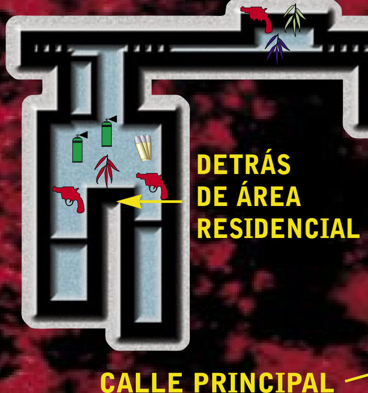
Evento 27 (E27)



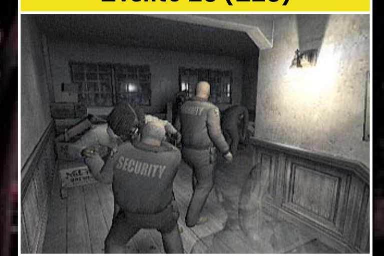
Ve "Will se transforma en un zombi" (sólo con Mark en modo muy difícil).

CIUDAD





Evento 28 (E28)



Ve "Bob se pone peor" (sólo Mark). Lleva al policía infectado del bar hasta la sala de personal y bloquea la puerta con los maderos.

Evento 29 (E29)



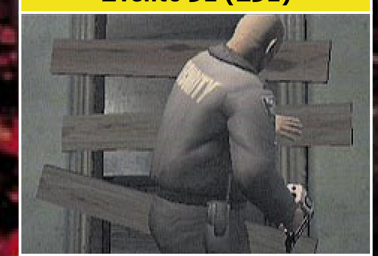
Ve "Bob se suicida" (sólo Mark). Llega con el policía infectado hasta la azotea (abre la puerta de la licorería por detrás para que pueda llegar).

Evento 30 (E30)



Ve "Bob se transforma en zombi" (sólo Mark en modo Muy Difícil). Lleva hasta la azotea al policía infectado para ver cómo se transforma en un zombi.

Evento 31 (E31)



Ve "Bloqueo de la puerta del personal" (sólo Mark). Usa la pistola de clavos (sobre la mesa de la sala del personal) con los maderos para hacer una barrera temporal en la puerta.



HECHOS ESPECÍFICOS SEGÚN PERSONAJES

MARK WILKINS
- Empuja los barriles hasta la puerta en J´s Bar.
- Podrás conducir a Bob hasta la azotea.
- Podrás hacer la barrera con los maderos y la pistola de clavos en la entrada de la sala del personal.

YOKO SUZUKI:
- Empiezas el escenario en el Baño de Señoras.

CINDY LENNOX:
- Abre las taquillas con su nombre y obtendrás hierbas.

ALYSSA ASHCROFT:
- Abre el armario del salón:

Modo:	llave:	recompensa:
Fácil	S	escopeta
Normal	S	pistola
Difícil	W	pistola
Muy difícil	W	spray de primeros auxilios

DAVID KING:
- Combina periódico + mechero + botella de alcohol para hacer cócteles molotov.

RANKING ESCENARIO 01

S: si consigues finalizar el nivel en menos de 10 minutos.
A: si consigues finalizar el nivel en menos de 15 minutos.
B: si consigues finalizar el nivel en menos de 20 minutos.
C: si consigues finalizar el nivel en menos de 30 minutos.
D: si consigues finalizar el nivel en menos de 45 minutos.
E: no finalizas el nivel.
F: no finalizas el nivel.

ESCENARIO 2: BAJO CERO

TABLA DE PERSONAJES Y ÓRDENES

PERSONAJE :	L2 + ←, Hablar con:	L2 + ↑, Hablar con:
Kevin	George	Alyssa
Mark	George	Jim
Jim	George	Alyssa
George	Jim	Alyssa
David	George	Alyssa
Alyssa	George	Jim
Yoko	George	Alyssa
Cindy	George	Jim

DESARROLLO

Toma la **hierba** que hay en el suelo mientras esperas a que se abra el portón de acero. Cuélate a otra zona de la estancia y **sube al andén del tren**.

Tras ver cómo una **científica le roba la tarjeta a punta de pistola** a tu compañera Yoko, ve hasta el final del pasillo para acceder al ascensor estropeado. Sube por la escalera lateral hasta que veas una rendija por la que te podrás colar. »

» **NOTA: Según los personajes que utilices aparecerás en dos plantas distintas del edificio. La diferencia es prácticamente nula, simplemente deberás seguir el orden de las tareas según la planta en la que aparezcas y hacer las otras con posterioridad.**

- Kevin: pasillo sur 6º B.
- Mark: pasillo este 7º B.
- Jim: pasillo sur 7º B.
- George: pasillo este 6º B.
- Alyssa: pasillo sur 7º B.
- Yoko: pasillo este 7º B.
- Cindy: pasillo sur 6º B.

CONSEJOS

- Dispara la escopeta cerca de los zombis para causarles más daño.
- Conoce y usa bien las habilidades especiales de tu personaje.
- Cuando tus compañeros se arrastren, cógelos para que se recuperen y alejarlos del peligro.

PLANTA 6º B: Dirígete al control de seguridad 6º B. Allí verás el **mapa de los laboratorios** y un ordenador donde puedes introducir unos códigos **(E20)**. Si introduces las claves que a continuación te facilitamos podrás abrir dos puertas cerradas, aunque no es necesario, ya que podrás abrirlas con la tarjeta que pronto adquirirás. Es sí, ahorrarás tiempo.

- Compuerta del pasillo este 4º B: A375; C582; J126.
- Puerta de la habitación del ordenador 5º B: B482; A194; D580.

Pasa al pasillo sur 6º B, donde encontrarás una **pistola** y una **llave inglesa** congelada. Regresa al control de seguridad 6º B y atraviésalo para dar al pasillo Este 6º B. Atraviésalo hasta la sala de descanso 6º B **(E1, 2)**. Encontrarás ítems y un **lavabo atascado** con agua caliente. Usa la llave inglesa para descongelarla y regresa al control 6º B **(E3)**.

Abre los dos cajetines de las paredes y coge de uno de ellos el **cierre de válvula** (ya puedes desechar la llave inglesa). Con él podrás abrir la puerta que hay en mitad de la sala para acceder a unas escaleras que dan al laboratorio 7º B **(E4)**. »

Evento 01 (E1)



Desbloquea la cerradura de la taquilla con ganzúa (sólo Alyssa).

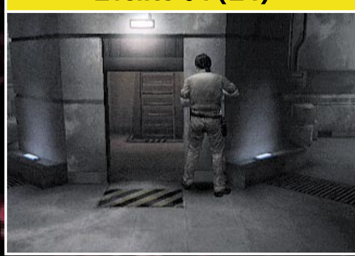
Evento 02 (E2)

Descongela la llave inglesa en el fregadero de la sala de descanso 6º B.

Evento 03 (E3)

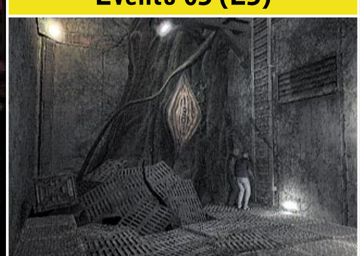
Abre el panel con llave inglesa en el control de seguridad 6º B.

Evento 04 (E4)



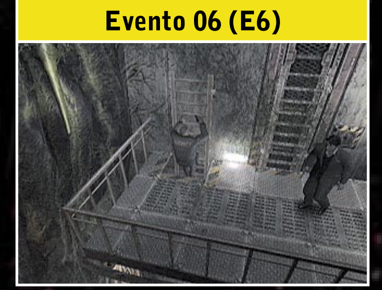
Abre la puerta con válvula en el control de seguridad 6º B.

Evento 05 (E5)



Usa V-JOLT en conducto 7º B en planta que bloquea escalera (Mark, Jim, Alyssa y Yoko).

Evento 06 (E6)



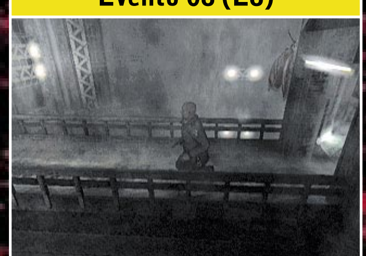
Usa V-JOLT en conducto 6º B en planta que bloquea escalera (Kevin, George, David, Cindy).

Evento 07 (E7)



Observa cómo huye Mónica.

Evento 08 (E8)

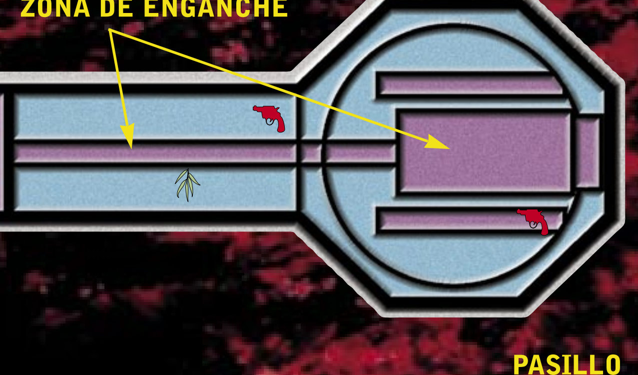


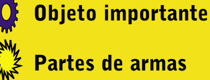
Observa el ataque de la polilla gigante. Entra en el hueco del ascensor central antes que tus compañeros.

Evento 09 (E9)



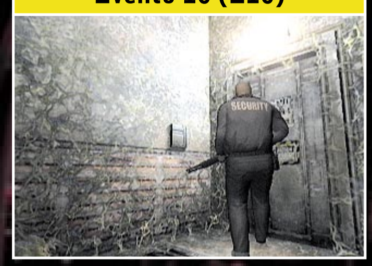
Observa "compañero huye de la habitación". Tras introducir tus datos en el ordenador permanece allí durante un par de minutos y espera a que un compañero tuyo sea atacado por la polilla y acuda hasta donde tú estás.



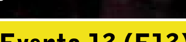





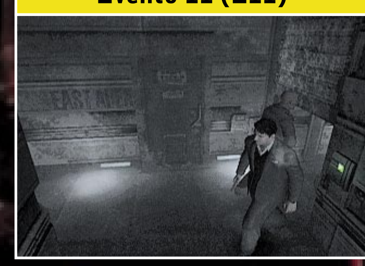

Evento 10 (E10)



Abre la sala de la computadora con tarjeta roja en 5° B.



Evento 11 (E11)



Abre el cierre en pasillo área este 4° B con la tarjeta.

Evento 12 (E12)



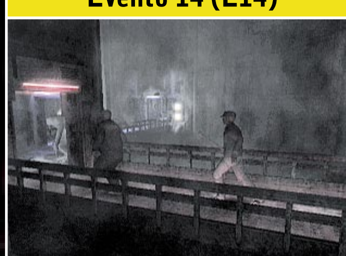
Utiliza el soplete en el laboratorio de frío 4° B.

Evento 13 (E13)



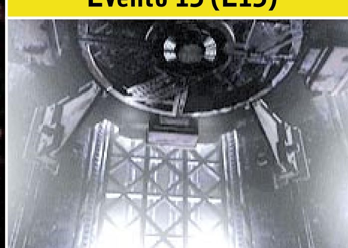
Usa la llave de la plataforma en la plataforma 4° B.

Evento 14 (E14)



Pierde de la plataforma quedándote en el hueco del ascensor los 3 minutos de la cuenta.

Evento 15 (E15)



Observa cómo sube la plataforma tras pasar los 3 minutos.

Evento 16 (E16)



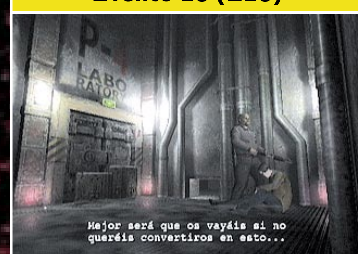
Locomotora en movimiento para abatir al monstruo final.

Evento 17 (E17)



Derrota al mutante G.

Evento 18 (E18)



Objeto recibido del investigador 1. En la planta baja del conducto donde tienes que verter el V-JOLT sobre la planta, entrégale un spray médico.



» **PLANTA 7° B:** Al fondo del laboratorio, junto a un ordenador, hay una **nota** con una clave **(E24, E25)**. También encontrarás **documentos** importantes y el **mapa (E21)**.

Sal al pasillo Este 7° B para llegar al **almacén de químicos** 7° B. Allí introduce en el ordenador el código que aparece en uno de los documento (las opciones pueden ser 0634, 4509, 9741) para coger el **VP-017**.

Regresa al laboratorio y pasa al pasillo Sur 7° B. A los pocos pasos podrás girar a tu izquierda. Hazlo y entra en la **sala de desechos** 7° B. Allí encontrarás el **UMB N°3**. Combínalo con el VP-017 para obtener el **V-JOLT**.

Sal y sigue hasta el final del pasillo Sur 7° B para llegar al conducto. Allí encontrarás un **investigador** medio muerto. **Dale un Spray medicinal** y serás recompensado con una **escopeta (E18)**. También podrás verter el V-JOLT en la planta que bloquea la escalera **(E5, E6, E7)**.

NOTA: A partir de aquí la aventura es idéntica sea cual sea el personajes que utilices.

CONSEJOS

- Acumula las balas en una misma caja (combínalas) para que te ocupen menos en tu inventario.
- Lee todos los documentos que te encuentres. Muchos de ellos tienen información muy importante.
- No desperdicies el tiempo, ya que la infección no parará salvo que tomes ítems curativos.

Regresa al conducto de la planta 6° B y verás una **máquina de escribir**. Tras destrozar la planta, coloca el **cierre de válvula** en el agujero junto a la escalera para que se abra. Puedes desechar el cierre de válvula.

Cuando llegues al conducto de la planta 5° B sigue subiendo hasta la 4° B. Darás al pasillo área Oeste 4° B. Como todas las puertas están congeladas sólo podrás acceder al hueco del ascensor central **(E8)**. Pasa rápido porque una **polilla gigante** sobrevuela la zona y puede envenenarte. »

» Ve a la plataforma 4º B. Allí encontrarás la **tarjeta del laboratorio** y unas **llaves de la plataforma**. Deja estas últimas en el suelo para más tarde y regresa al hueco del ascensor. Regresa al área oeste 4º B y sal al conducto.

Baja las escaleras y entra por la puerta que da acceso al nivel 5º B. Darás al pasillo área C 5º B. Allí encontrarás un **documento** muy importante **(E26)** y un hueco en el suelo por el que colarte al pasillo de emergencia 5º B donde encontrarás otro **documento** junto a una rendija por la que acceder al pasillo área B 5º B **(E19, E23)**. Allí podrás abrir la compuerta y usar la tarjeta en un lector para abrir la sala de ordenadores **(E9,E10)**. Hazlo rápido ya que las larvas que caerán del techo que te pueden envenenar.



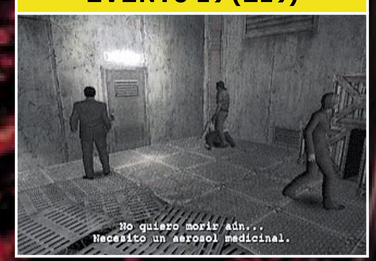
CONSEJOS

- No intentes limpiar las zonas de enemigos. Siempre aparecerán más.
- Aprovecha los escondites como las taquillas o los bajos de las camas para esconderte (recuerda que Mark es muy grande y no entra).
- Si resultas mordido o la infección está muy avanzada, tómate rápidamente algún ítem curativo o empezarás a perder la movilidad.

En la sala de ordenadores 5º B podrás registrarte en el único PC operativo. Regresa al hueco del ascensor central y toma el **camino azul** para llegar al pasillo área Este 4º B **(E27)**. En mitad del pasillo verás un lector de tarjeta (lo reconocerás por la luz verde) **(E11)**. Pasa la tarjeta que adquiriste en la plataforma y accede a otro pasillo con un ordenador. Acércate para que reconozca tus huellas dactilares y se abra la puerta.

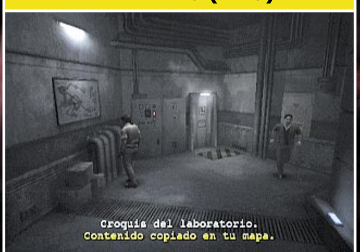
En la sala de cultivos 4º B coge el **soplete**, regresa al pasillo y atraviésalo para colarte en el laboratorio de frío 4º B **(E22)**. Usa el soplete para descongelar el teclado y pulsar la palanca **(E12)**. Ahora tendrás que hacer frente a los peligrosos hunters. Si eres rápido evitarás enfrentarte a los que están congelados en los pasillos. Los sprays de sustancias amarillas y gris son buenas armas contra ellos.

EVENTO 19 (E19)



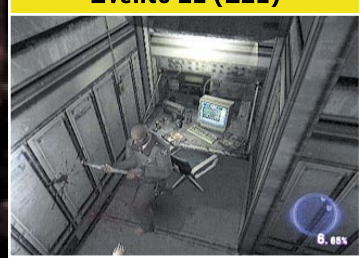
Objeto recibido del investigador 2 (Yoko) en pasillo área B 5ºB. Habla con el investigador.

Evento 20 (E20)



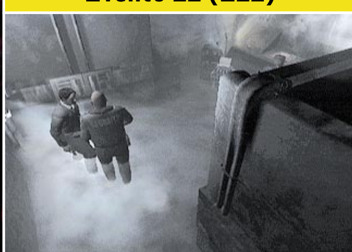
Obtén el mapa en el laboratorio 7ºB o en control de seguridad 6ºB.

Evento 21 (E21)



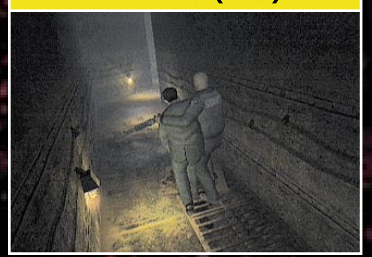
Obtén "memoria secreta" en sala de cultivos 4ºB.

Evento 22 (E22)



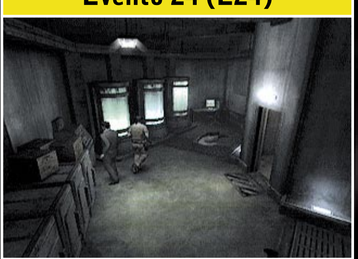
Obtén "testamento" en laboratorio de frío 4º B.

Evento 23 (E23)



Obtén "nota personal" en pasillo de emergencia 5º B.

Evento 24 (E24)



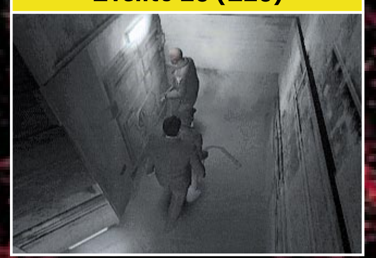
Obtén el documento "aviso interno" en el laboratorio 7º B.

Evento 25 (E25)



Obtén "nota del laboratorio" en laboratorio 7º B.

Evento 26 (E26)



Obtén "contraseña del mes" en área C 5º B.

Evento 27 (E27)



Obtén "diario de los vigilantes" en pasillo este 4º B.

Vuelve al hueco del ascensor central y toma el pasillo que da a la plataforma 4ºB. Allí encontrarás más **botellas de sustancia gris** y una **escopeta rota**. Coge la **llave** que dejaste en el suelo y colócala en el control para que se activen los **tres minutos de cuenta atrás (E13, E14)**. Debes aguantar allí hasta que finalice el tiempo. Colócate en la puerta de entrada y cuando oigas que se abre dispara a los hunter que entren **(E15)**.

Una vez en el exterior te enfrentarás al **monstruo**. Consigue que se coloque en mitad de las vías y pulsa el conector que hay en uno de los lados del tren para que lo atropelle (repite esta operación tres veces) **(E16)**. **No te acerques a él** para que no te golpee con sus garras ni te escupa ácido y despreocúpate de sus incómodas crías. Al fondo del túnel encontrarás una **escopeta rota** y dos **sprays** de primeros auxilios **(E17)**.

HECHOS ESPECÍFICOS SEGÚN PERSONAJES

DAVID KING:
- En la sala de descanso 6º B podrás crear una lanza combinando la tubería de hierro con el cuchillo.
- En el laboratorio de frío 4º B podrás arreglar una escopeta rota.

YOKO SUZUKI:
- En pasillo área B 5º B, habla con el investigador que está en el suelo para que te dé una mágnun.
- No es necesario registrarte en la sala de ordenadores de la planta 5º B.

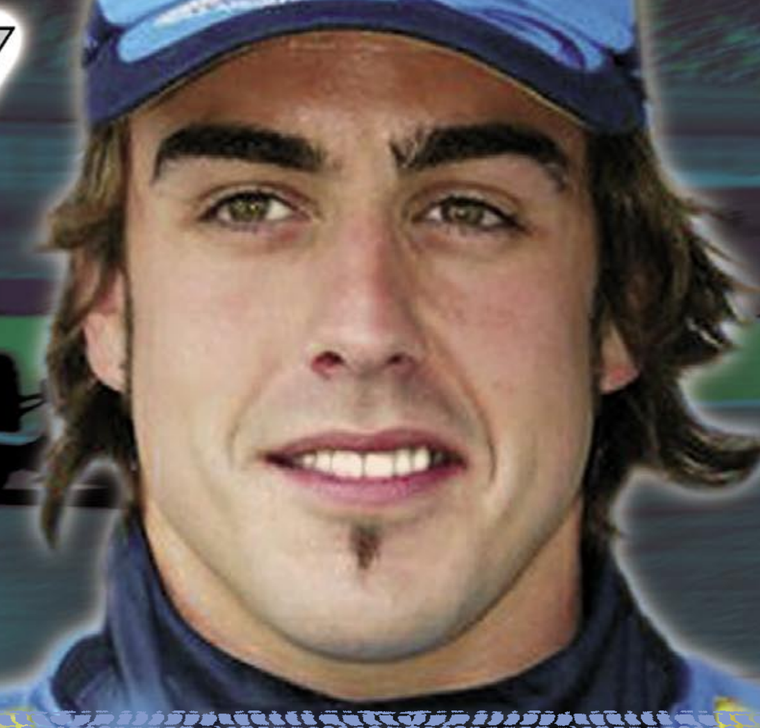
ALYSSA ASHCROFT:
- Taquilla en la sala de descanso 6º B:

Modo:	Llave:	Recompensa:
Fácil	S	Escopeta
Normal	S	Escopeta
Difícil	I	Escopeta
Muy difícil	S	Botella con sustancia gris

RANKING ESCENARIO 01

S: si consigues finalizar el nivel en menos de 20 minutos.
A: si consigues finalizar el nivel en menos de 25 m.
B: si consigues finalizar el nivel en menos de 30minutos.
C: si consigues finalizar el nivel en menos de 40 minutos.
D: si consigues finalizar el nivel en menos de 55 minutos.
E: no finalizas el nivel.
F: no finalizas el nivel.





Si quieres ser campeón del mundo, debes conocer algunas peculiaridades de la competición y tener en cuenta algunos detalles básicos de la conducción de un monoplaza, que pueden ser definitivos en el triunfo de tu escudería. Aquí en boxes estamos nosotros para echarte una mano.

La Conducción de un F1

→ Salidas

Una buena arrancada te ayudará a remontar varios puestos con poco esfuerzo. Debes tener buenos reflejos para **acelerar en el momento en el que las luces rojas se apaguen**. Si sales antes de tiempo serás sancionado con una parada en boxes que te hará perder la carrera, así que no te adelantes.
Si conduces **con cambio semiautomático**, acelera mientras están encendidas las luces rojas con la **caja de cambios en la posición "N"** y cambia a primera en el momento justo en el que se apaguen.
En las primeras curvas el atasco hará que los coches circulen más despacio. Aprovecha para **buscar los huecos** y adelantar, pero sin arriesgar mucho.





→ Adelantamientos

Otro factor importante que debes dominar para llegar a ser el campeón del mundo son los adelantamientos.
En la Fórmula 1 hay **tres formas de adelantar:**
1. POR VELOCIDAD: si tu coche es más rápido que el que le precede, intenta adelantarlo **en las rectas**.
Para que sea más rápido **aprovecha el rebufo**, esto es, colócate detrás del coche que te precede para evitar el rozamiento del aire. Pero ten en cuenta que **sólo será apreciable a partir de 250 Km/h**. más o menos.
2. APURANDO LAS FRENADAS: a la hora de frenar para tomar una curva cerrada si estás muy cerca del coche que te precede, **colócate en el interior de la trazada** de la curva y retrasa un instante la frenada para colocarte por delante suya justo antes de tomarla. Seguidamente, para no ser rebasado por tu rival, **colócate en la trazada normal para tapar el hueco**.

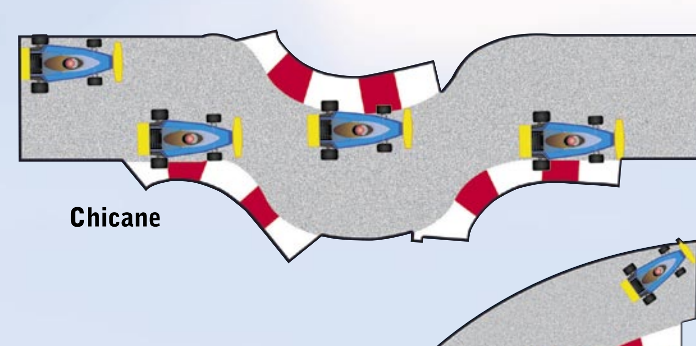


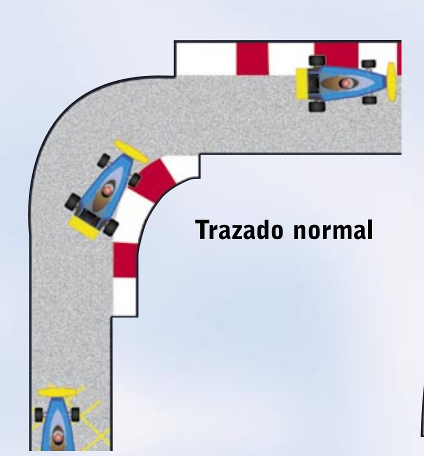


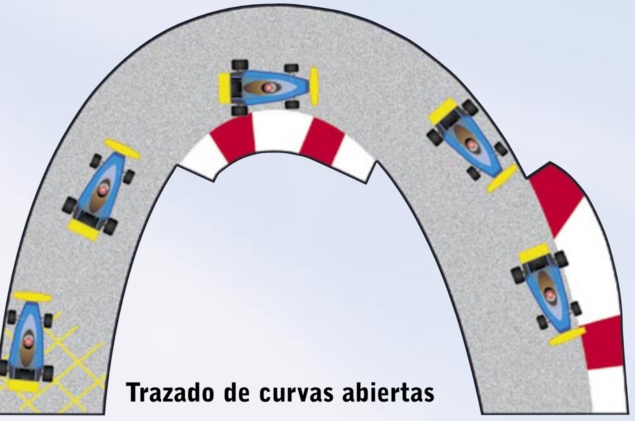
• **EN BOXES:** si tu estrategia de equipo es buena, tu **tiempo para repostar** es menor que el de los demás pilotos o entras en menos ocasiones en boxes, podrás recuperar puestos fácilmente. Valora tus opciones.

Trazado de las curvas

Para saber cómo se traza cada curva, **memoriza los circuitos** vuelta tras vuelta en los entrenamientos previos a cada gran premio. Además de aprender cómo es la trazada correcta según el tipo de curva en los siguientes dibujos, ten en cuenta que **debes frenar ANTES de tomar la curva** y regular la velocidad a lo largo de la trazada usando el acelerador.









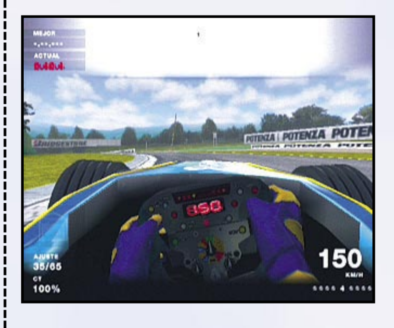
Accidentes y Salidas de Pista

Una mala trazada, un despiste o un exceso de velocidad en una curva son los errores que te harán perder las carreras. **Y una salida que te obligue a entrar en boxes supondrá una pérdida de tiempo**.

Antes de correr un Gran Premio, conoce el circuito e intenta mejorar tus tiempos progresivamente, sin arriesgar demasiado para no sufrir salidas ni accidentes. Pero como es casi imposible no cometer ningún error, **antes de entrar en boxes valora la avería** de tu monoplaza y las vueltas que quedan. Si quedan pocas vueltas y ves que puedes seguir, aunque sea a un ritmo menor, intenta aguantar. Si no, pulsa SELECT para solicitar al jefe de escudería la entrada en boxes.

La Caja de Cambios

Si decides conducir con **cambio semiautomático**, es necesario que conozcas las peculiaridades de un Fórmula 1. Además de las 6 marchas (más la marcha atrás), el monoplaza dispone de **una marcha "N" que debes revolucionar** pisando el acelerador antes de meter la primera velocidad o la marcha atrás.





La Mecánica

Un buen ajuste de tu monoplaza te servirá para mejorar tus tiempos. Para ello dispondrás de las **4 sesiones de entrenamientos** antes de la carrera. Ten en cuenta que una buena puesta a punto puede llegar a ser perjudicial para un tramo del circuito, pero mejorarás los tiempos en los demás parciales.





LOS AJUSTES MECÁNICOS IDEALES PARA CADA SITUACIÓN

Prioridad en la carga aerodinámica	**Adherencia:** continuos cambios de rasantes y curvas largas. **Velocidad**: piso firme y largas rectas. **Personalizado:** ajuste automático para cada caso.
Equilibrio del coche	**Subviraje:** largas rectas y curvas abiertas. **Sobreviraje:** circuitos con curvas cerrada. **Personalizado:** ajuste automático para cada caso.
Ajuste de marchas	**Velocidad:** largas rectas y curvas rápidas. **Aceleración:** circuitos con curvas cerradas. **Personalizado:** ajuste automático para cada caso.
Control del coche	**Blando:** muchas curvas seguidas / **Duro:** pocas curvas y largas rectas / **Personalizado:** ajuste automático para cada caso.
Relación de marchas	**Largas:** máxima velocidad punta para rectas y poca aceleración / **Cortas:** curvas que te obliguen a frenar y a acelerar continuamente.
Bloqueo del volante	**Ángulo abierto:** pocas curvas y largas rectas. **Ángulo cerrado:** muchas curvas consecutivas.
Alerón delantero y trasero	**Alto:** curvas cerradas y continuos cambios de rasante. **Bajo:** circuito llano y con largas rectas.
Ajuste de frenada 1, 2 y 3	Siempre en la proporción predeterminada.

Tipo de freno	**Fino:** largas rectas y pocas frenadas intensas. **Medio:** circuitos con curvas de todo tipo y largas rectas. **Grueso:** continuas e intensas frenadas.
Neumáticos	**Secos:** asfalto sin agua / **Mixtos:** asfalto húmedo por lluvia poco intensa / **Lluvia:** asfalto mojado por lluvia intensa.
Compuesto de los neumáticos	**Duros:** aguantar con adherencia media muchas vueltas sin entrar en boxes / **Blandos:** agarre muy eficaz pero de poca duración.
Peralte delantero y trasero de los neumáticos	**Inclinación hacia el exterior (izquierda):** subvira / **Inclinación hacia el interior (derecha):** sobrevira.
Altura del chasis	**Baja:** superficie lisa con muchas curvas (no extremar) / **Alta:** no recomendable, pierde adherencia.
Suspensión delantera y trasera	**Fuerte (derecha):** conducción suave pero para profesionales / **Suave (izquierda):** conducción eficaz.
Amortiguación delantera y trasera	**Fuerte (derecha):** conducción suave en circuitos lisos / **Suave (izquierda):** uso de los pianos y circuitos con muchas curvas.
Antivuelco delantero y trasero	**Fuerte (izquierda):** curvas rápidas consecutivas y cerradas / **Suave (derecha):** pocas curvas y abiertas.

Las claves de un Gran Premio

La Pole

En la clasificación del sábado se decidirá el orden de los 20 monoplazas en la parrilla de salida. Está compuesta de dos tandas de dos vueltas cada una:

- **En la primera sesión** darás una vuelta de reconocimiento y una segunda en la que fijarás tu tiempo y configurará el orden de salida de la segunda sesión: los pilotos que mejor tiempo hayan obtenido saldrán al final, conociendo así los tiempos de sus adversarios.
- **La segunda tanda** se compone de una vuelta de reconocimiento y otra lanzada para determinar tu tiempo definitivo.









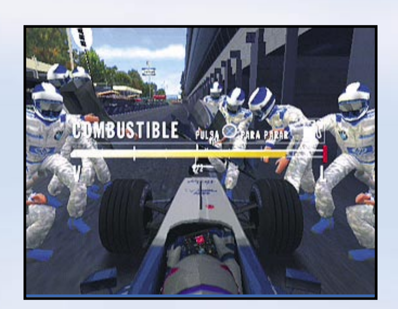
La puesta a punto

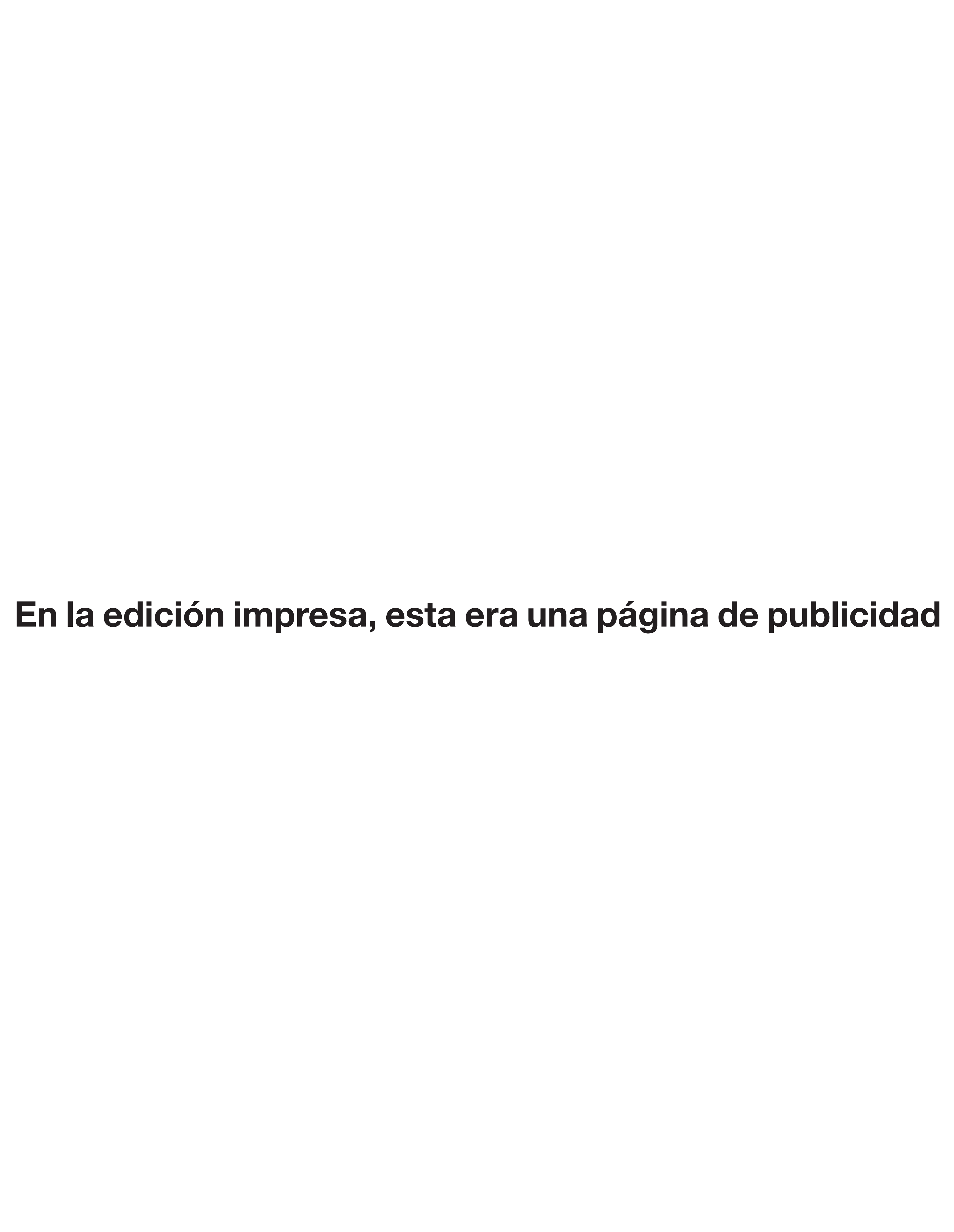
Para ajustar tu coche y ponerlo a punto **dispones de cuatro entrenamientos:** dos el viernes de una hora cada uno y otros dos el sábado de 45 minutos. **Utiliza bien el tiempo disponible** y aprovecha para probar distintas variantes en la configuración del coche. Observa los tiempos que vas marcando con cada una de ellas para elegir la mejor. Recuerda que lo importante no es que el coche vaya bien en un tramo en concreto, si no en general en todo el recorrido. **Un buen ajuste puede marcar la diferencia** entre ganar o perder.

La Estrategia del Equipo

Antes de la clasificación tendrás que escoger la **estrategia de boxes.**

- **Si optas por entrar pocas veces,** debes calzar unos neumáticos duros que aguanten muchas vueltas.
- **Si decides parar muchas veces,** usa neumáticos blandos que te proporcionen mayor adherencia.
- **Ya en el pasillo de boxes,** deberás elegir los compuestos del neumático y al detenerte debes indicar cuándo deben parar de echar combustible.
- **Entrar muchas veces en boxes te hará perder tiempo,** pero los neumáticos blandos y la poca carga te permitirán circular más rápido.
- **Si entras pocas veces en boxes ahorrarás tiempo,** aunque tu ritmo de carrera será lento por la falta de adherencia y el peso del combustible.
- **Nuestra recomendación es que hagas** dos paradas y que partas con poco combustible para lograr una buena posición en la parrilla.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Sanciones y Banderas

Las sanciones

• **Serás sancionado con un Stop and Go** (pasar por boxes) **si...:**
1.- Aceleras en la parrilla sin que se apaguen las luces rojas.
2.- Usas una vía alternativa, atajas en curvas o cruzas la chicane para adelantar.

• **Serás descalificado si...:**
1.- No cumples un Stop and Go.
2.- Colisionas fuertemente con otro monoplaza.

Las banderas

• **Bandera negra:** Supone la descalificación o un Stop and Go.
• **Bandera amarilla:** Momento de riesgo. Está prohibido adelantar.
• **Bandera verde:** Fin de la prohibición de adelantar tras una bandera amarilla.
• **Bandera azul:** Estás a punto de ser doblado y debes facilitar el adelantamiento so pena de la descalificación.



Los Tiempos

En cada vuelta, al pasar por cada uno de los dos sectores y al cruzar la línea de meta, **serás informado de tu marca y la distancia** que te separa con los monoplazas que llevas delante y detrás. Observa y ten en cuenta estos tiempos intermedios **para saber el ritmo que debes seguir** en el siguiente tramo y valorar cuándo debes arriesgar o cuándo te conviene ser más conservador.





El Clima

Es posible que la climatología cambie de un día para otro, por lo que debes elegir en cada sesión el neumático adecuado.
• **Si la lluvia no es copiosa** usa neumáticos mixtos y conduce más suave: el coche perderá adherencia.
• **Si la lluvia es intensa** calza compuesto de lluvia y lleva un ritmo de carrera mucho menor, ya que la adherencia será muy deficiente.





Trayectoria de Campeón

1. Los inicios. Si superas las Pruebas de Principiante en Barcelona pasarás a Silverstone, donde debes dar tres vueltas. No arriesgues aquí, porque si te sales sólo podrás fichar por Minardi. Si lo haces bien podrás optar por Minardi o Jordan como segundo piloto o por Toyota como piloto de pruebas.

2. Hazte piloto de pruebas. Hay dos formas de ascender de escudería en escudería hasta ser fichado por Ferrari: incorporándote a ellas como segundo piloto o como piloto de pruebas.

3. Ascenso a segundo piloto. Si eres piloto de pruebas y completas un par de entrenamientos con buenos tiempos, te promocionarán a segundo piloto. Eso sí, si no cumples las expectativas serás degradado nuevamente.

4. Las mejores escuderías. Según la escudería te exigirán distintos objetivos. Así, en Minardi o Jordan, quedar 8º será un éxito que llamará la atención de escuderías más potentes. Según pilotes monoplazas más competitivos se te exigirán mejores resultados. El orden de mejor a peor marca es: Ferrari, Williams, Mclaren, Renault, BAR, Sauber, Jaguar, Toyota, Jordan y Minardi.



5. Aceptar un contrato. Ojea bien todos los documentos en el fax y acepta el que más te convenga antes de que caduque la oferta. No esperes que pilotando un Minardi te llamen de Ferrari. La ascensión es lenta y complicada.

Las Recompensas



Intro alternativa: En el modo Contrarreloj, bate el récord del circuito de Australia.



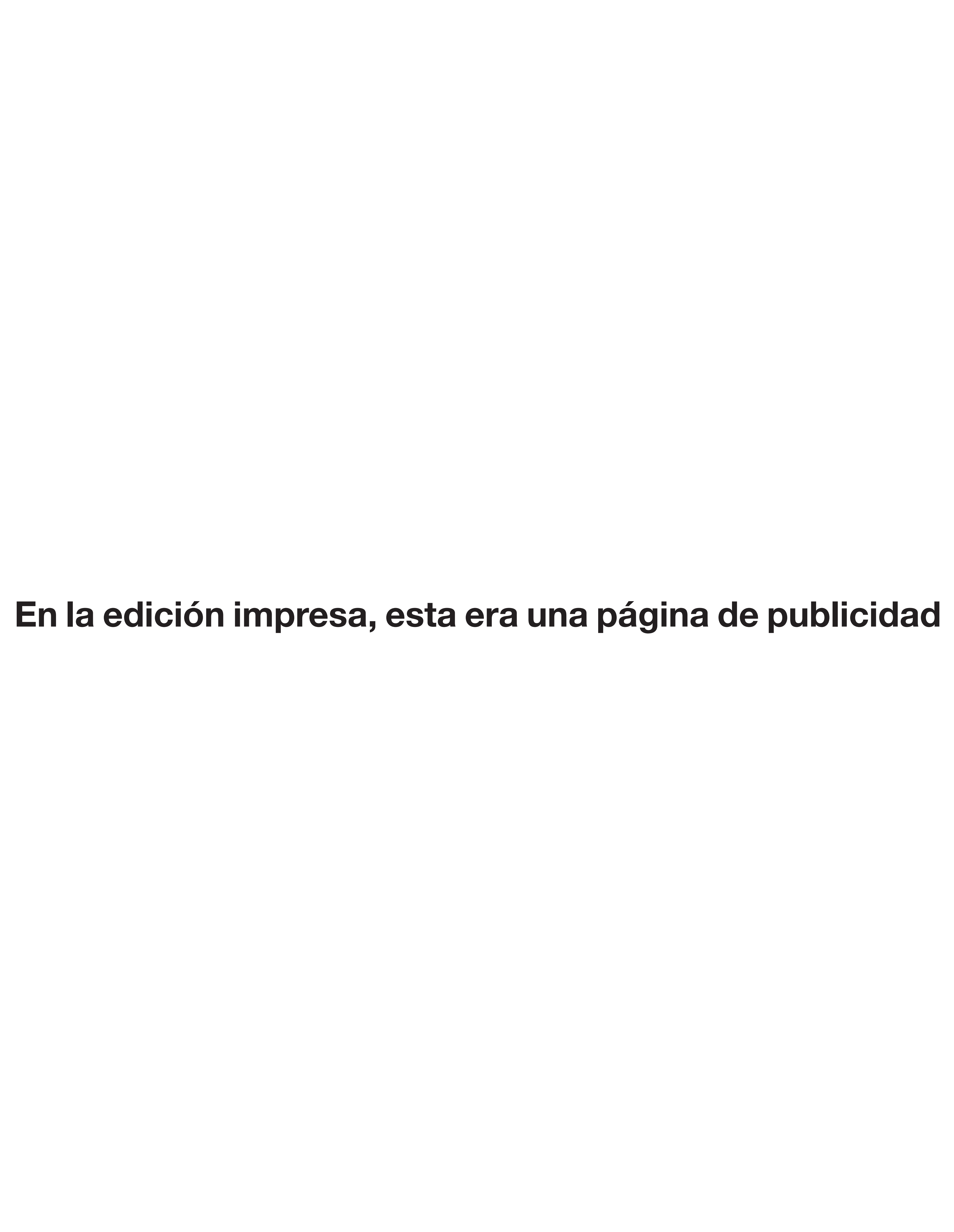
Jordan 191: Gana el modo Arcade y podrás disfrutar de este bólido.



Lotus 72E: Gana en el modo Campeonato y tendrás acceso a este clásico.



Williams FW14B: Gana una carrera en el modo Arcade y alucina con este monoplaza.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

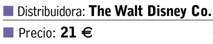
LOS + VENDIDOS

(N) **1. Kill Bill Volumen 1**

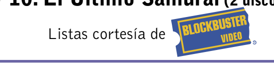
- Género: **Acción**
- Distribuidora: **The Walt Disney Co.**
- Precio: **21 €**

(↑) **2. Shrek 3D**
(↓) **3. La vida de Brian**
(↓) **4. ESDLA: El Retorno del Rey**
(N) **5. La Mansión Encantada**
(↓) **6. Cadena Perpetua**
(↑) **7. El Pacto de los Lobos**
(↓) **8. Buscando a Nemo**
(↓) **9. El Paciente Inglés**
(↓) **10. 1492 La Conquista del Paraíso**

LOS + ALQUILADOS

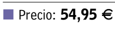
(N) **1. Kill Bill Volumen 1**

- Género: **Acción**
- Distribuidora: **The Walt Disney Co.**
- Precio: **21 €**

(N) **2. S.W.A.T.: Los Hombres de Harrelson**
(↑) **3. El Jurado**
(N) **4. La Sonrisa de Mona Lisa**
(N) **5. Timeline**
(N) **6. 21 gramos**
(N) **7. La Mansión Encantada**
(N) **8. La Casa**
(↓) **9. Paycheck**
(↓) **10. El Último Samurai (2 discos)**

Listas cortesía de


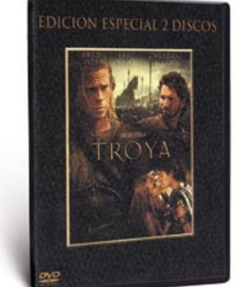
NUESTROS FAVORITOS

(N) **1. Trilogía Star Wars**
- Género: **Ciencia Ficción**
- Distribuidora: **Fox**
- Precio: **54,95 €**



(↓) **2. Las Dos Torres Ed. Col.**
(N) **3. Memories, de Katsuhiro Otomo**
(↓) **4. ESDLA. El Retorno del Rey.**
(=) **5. Indiana Jones (Trilogía)**
(=) **6. El Señor de los Anillos Ed. Col.**
(↓) **7. Matrix Reloaded**
(N) **8. Kill Bill Volumen 1**
(=) **9. X-Men 2 Ed. Coleccionista**
(=) **10. Alien Quadrilogy**





■ La más grande batalla de la antigüedad, ahora en tu casa

Troya Ed.Especial

Gracias a la magia de Hollywood, la historia de amor y guerra protagonizada por Helena, Paris, Héctor y Aquiles, entre otros, cobra vida en una superproducción que recrea de forma espectacular el mito griego. Actores como Brad Pitt, Eric Bana, Orlando Bloom o Diane Kruger son también el otro reclamo de una película basada en gran parte en La Ilíada de Homero (aunque con sus consabidos cambios, que esto es Hollywood, no lo olvidemos) y que habla del amor, del honor y de las cruentas batallas que se vivían en esos tiempos.

■ Para los que gusten de superproducciones con muchos efectos especiales.

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 29 €
Discos: 2
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Portugués.

Extras:
- Documental "El furor de la batalla".
- Cómo se hizo: "De las ruinas a la realidad".
- Cómo se hizo: "Troya: la odisea de los efectos especiales".
- Galería de los dioses.
- Trailer de cine...

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: B

■ Los zombis siguen sueltos por las calles

Amanecer de los Muertos

Una misteriosa plaga se expande por el planeta, convirtiendo a los vivos en zombis ávidos de carne humana. Los pocos supervivientes que aún no se han infectado se refugian en un centro comercial intentando buscar una forma de escapar de esa pesadilla pero... ¿lo conseguirán o se sumarán al resto de no muertos que esperan en el exterior?



■ Si te gusta la "casquería" no te la pierdas.

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal
Precio: 17,99 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Portugués.

Extras:
- Introducción del director.
- La cinta perdida: los últimos días de Andy.
- Boletín especial.
- Escenas de no muertos con comentarios del director...

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: B

■ La velocidad más extrema sobre dos ruedas

Torque: Rodando al Límite

Cary Ford vuelve al lugar de donde tuvo que huir tras hacer desaparecer un cargamento de droga. Su dueño quiere recuperarla y no dudará en involucrar a Cary y a su ex-novia en un crimen que no han cometido para que el FBI vaya tras ellos mientras se suceden las más espectaculares persecuciones en moto incluso por encima de un tren en marcha.

■ Película muy en "la onda" de "A todo gas".

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 24 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Italiano.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Italiano, Portugués...

Extras:
- Comentarios de los actores y de los técnicos.
- Animación de las carreras.
- Animación del tren.
- Vídeo musical "Lean Low".
- Trailer de cine.

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: B




■ **El mal ha encontrado a su enemigo definitivo**

Van Helsing
Ed. Especial

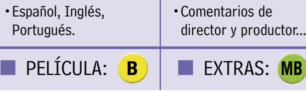
Van Helsing, el famoso cazador de monstruos al servicio del Vaticano, es enviado a Transilvania para que ponga fin al reinado de terror que el Conde Drácula, un vampiro con más de mil años de existencia, mantiene sobre el lugar. En su camino se cruzarán hombres lobo, Mr. Hyde, el monstruo de Frankenstein y un trío de vampiresas que intentarán acabar con él.

■ **Gran superproducción del director de "La Momia" y su secuela, cargada de efectos especiales, acción, peleas y humor.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal **Precio:** 24 € **Discos:** 2 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Español, Inglés. **Subtítulos:** • Español, Inglés, Portugués.	**Extras:** • Explore el laboratorio de Frankenstein. • Historia, vida y leyenda de Van Helsing. • Siga la aventura. • La música. • La guarida de Drácula. • Comentarios de director y productor...
■ PELÍCULA: B	■ EXTRAS: MB







■ **Esta vez no hay escapatoria posible**

El Día de Mañana
Ed. Especial

La Tierra va a sufrir un cambio climático drástico que amenaza con borrar toda presencia de vida. No se puede salvar a toda la población y pronto los efectos del cambio comienzan a hacerse realidad. En esa situación, el científico que ha descubierto el suceso pondrá su vida en peligro para salvar a su hijo.

■ **En la línea de las películas clásicas de catástrofes, además cuenta una historia que podría ocurrir mañana mismo...**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox **Precio:** 27 € **Discos:** 2 **Idiomas:** • DTS: Español • Dolby Digital 5.1: Español, Inglés. **Subtítulos:** • Español, Inglés.	**Extras** • 10 escenas inéditas. • Ciencia del mañana. • Alerta global. • Ciudad congelada. • Cómo se hizo. • Storyboards. • Arte conceptual. • Producción y postproducción...
■ PELÍCULA: MB	■ EXTRAS: MB

Huevos de Pascua
(Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los Trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

Trilogía Star Wars

→ CAMBIOS DE MENÚS, TOMAS FALSAS Y VÍDEO DE LAS TRES PELÍCULAS:

En cada disco de película, cuando aparece la pantalla de "Aviso" o "Warning", pulsa los siguientes códigos en tu mando a distancia para cambiar el menú principal:

- Pulsa el botón "Audio".
- Pulsa el botón "2".
- Pulsa el botón "12" (o "10" + "2").

En cuanto a las tomas falsas y el vídeo de cuatro minutos y medio que resume las tres películas, ve al disco de Extras y accede al menú de "Videojuego y Galería de Fotos". Allí, pulsa "10" + "1" (u 11, depende de tu mando a distancia) y espera a que una de las luces de R2 se ilumine. Pulsa a continuación "3" y espera de nuevo a la pausa. Por último, pulsa "8"



→ TRAILER "LA VENGANZA DEL JEDI":

Inserta el disco de Extras y accede a la opción de los Trailers. Ya en esa pantalla, ilumina el título de "El Retorno del Jedi" y pulsa ↑. Al hacerlo, el trailer oculto estará disponible y podrás leer "Revenge Trailer". Elígelo y verás el trailer que no se usó para la película, que al final cambió su título de "La Venganza del Jedi" a "El Retorno del Jedi".

■ **El terror y la locura acechan donde menos te lo esperas**

La Ventana Secreta

Basada en un relato de Stephen King, el escritor Mort Rainey es acusado por un lector de plagio de un antiguo relato. Cuando sus demandas se convierten en amenazas y luego en asesinatos, el escritor intentará hacer todo lo posible para escapar del loco que le acecha... aunque no todo es como parece en un principio.



■ **Suspense e intriga con un desenlace inesperado.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia **Precio:** 20 €. **Discos:** 1 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Checo. **Subtítulos:** • Español, Inglés, Portugués, Checo.	**Extras:** • Comentarios del director. • 3 escenas eliminadas con comentarios. • Final alternativo: panorámica de los cadáveres. • Storyboards. • Animatics...
■ PELÍCULA: B	■ EXTRAS: MB

■ **Un gran éxito de Disney en una edición "genial"**

Aladdin
Ed. Especial

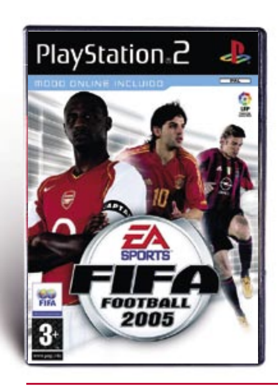
En la ciudad de Agrabah, un ladronzuelo llamado Aladdin y su mono Abu encuentran una lámpara en cuyo interior vive un genio que concederá a Aladdin tres deseos. En su camino por conquistar el corazón de la princesa Jasmine se cruzará también el malvado Jaffar, que quiere la lámpara para sus oscuros planes.



■ **Una de las mejores películas Disney con extras muy divertidos.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: The Walt Disney Company **Precio:** 24 €. **Discos:** 2 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Islandés. **Subtítulos:** • Español, Inglés...	**Extras:** • Canciones inéditas. • Viaje virtual en la alfombra mágica. • Entra en la lámpara. • Viaja con el genio. • Trivial de Aladdin. • Escenas inéditas. • Juego de los 3 deseos. • Comentarios...
■ PELÍCULA: MB	■ EXTRAS: MB



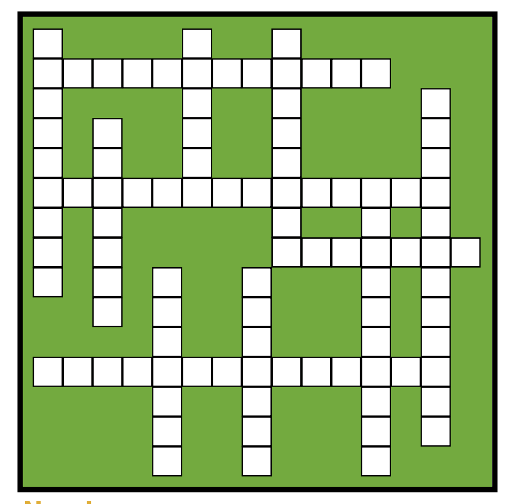
¡¡Sorteamos 15 juegos para PS2 FIFA Football 2005!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "play70 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 15 juegos *FIFA Football 2005* para PS2 que EA Sports y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

CRUZADA FUTBOLERA

¿QUÉ SERÍA DE LOS GRANDES JUGADORES QUE CONOCEMOS SIN ESOS FABULOSOS ESTADIOS DONDE SE FORMARON? En *FIFA Football 2005* visitarás a lo largo de sus ligas y campeonatos, los más famosos estadios de fútbol mundiales. Es hora de jugar con ellos y descubrir en nuestra cruzada de letras los nombres de 12 grandes estadios.



Nombres: OLIMPICSTADION, ESTADIO DA LUZ, SON MOIX, DELLE ALPI, AMSTERDAM ARENA, SAN SIRO, CAMP NOU, RIAZOR, SAN MAMÉS, EL MADRIGAL, EL SADAR, ESTADIO LANUS.

PASATIEMPO CONCURSO

VERDADERO O FALSO

VEAMOS AHORA SI TIENES CLARA LA GRANDEZA DEL JUEGO QUE NOS OCUPA. Afina tu sabiduría consolera e indicándonos cuál de las tres definiciones referentes a *FIFA Football 2005* es la correcta. Podrás llevártelo a casa y disfrutarlo en todo su esplendor.



A EN EL JUEGO, PODREMOS CONTROLAR TAMBIÉN EQUIPOS DE LA SEGUNDA DIVISIÓN ESPAÑOLA.

B SI CONSIGUES GANAR TODOS LOS TROFEOS, TE REGALAN UNA CAMISETA DE TU JUGADOR FAVORITO.

C YA SON CONTROLABLES EQUIPOS DE PERIODISTAS, TOREROS, FAMOSOS DE LA CANCIÓN, ETC...

SOLUCIÓN: ❑



HUMOR







BUSCA LOS ERRORES

NO TE QUEDES FUERA DE JUEGO AHORA y concéntrate al máximo para demostrar tu agudeza visual y encontrar las doce diferencias que hay entre los dos dibujos. ¡Todo un pasatiempo de alta competición, sólo para elegidos como tú!

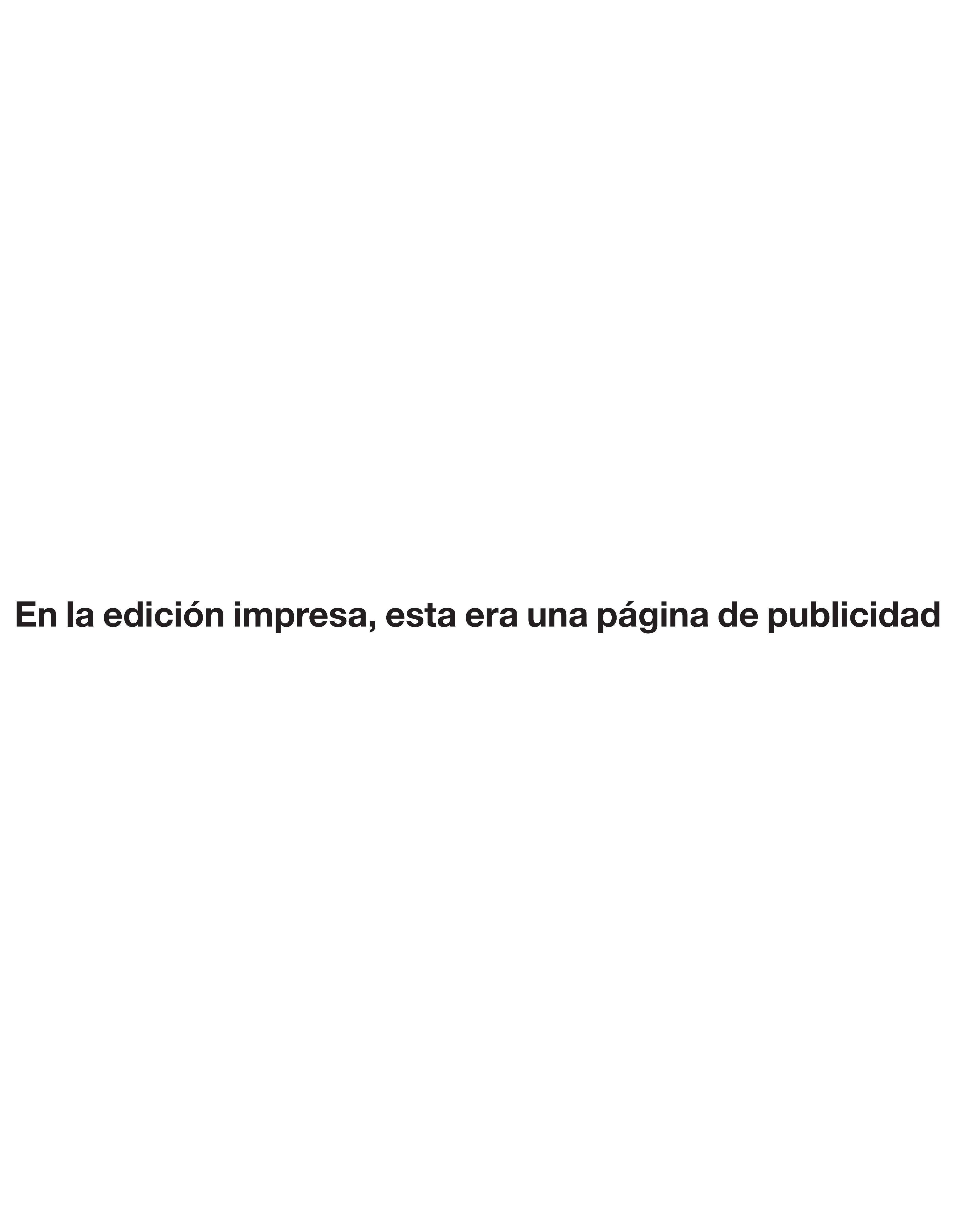


BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play70 respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play70 b.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de octubre al 16 de noviembre de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

A LA VENTA EL **15** DE NOVIEMBRE

COMPARATIVA
→ JUEGOS DE ROL
Descubre los mejores juegos de rol de PS2 y elige tu favorito: *Final Fantasy X, ESDLA La Tercera Edad, Star Ocean, Arc...*

CONCURSO
→ GRAN BAZAR NAVIDEÑO
Celebra con nosotros la Navidad y gana cientos de premios: juegos, camisetas, consolas...

NOVEDAD
→ GTA SAN ANDREAS
Te lo vamos a contar todo del juego más importante del año: ¡no te pierdas nuestro completo análisis!

AVANCE
→ METAL GEAR SOLID 3
Tras jugar largo y tendido con la primera demo, te contaremos los detalles de esta esperada aventura.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

→NOVEDADES
No te pierdas nuestros completos análisis de títulos tan esperados como *Ratchet & Clank 3, NFS Underground 2, Prince of Persia 2, The Getaway 2, EyeToy Play 2, DBZ Budokai 3...*

→PREVIEWS
Y os daremos nuestra primeras impresiones de futuros éxitos como *Midnight Club 3, The Punisher, Destroy All Humans, SNK Vs Capcom: SVC Chaos...*

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

→PERIFÉRICOS
Pads, volantes, mandos DVD, equipos de sonido, pistolas...Como todos los meses, analizaremos las últimas novedades en periféricos y complementos para PS2.

→GUÍAS Y TRUCOS
No te pierdas nuestra sección de trucos y guías. El mes que viene, todas las claves y estrategias para que triunfes en *Pro Evolution 4* y la segunda y última parte de la guía de *Resident Evil Outbreak*.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Sergio Llorente (mapas).
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de publicidad: Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 1/2005

Printed in Spain

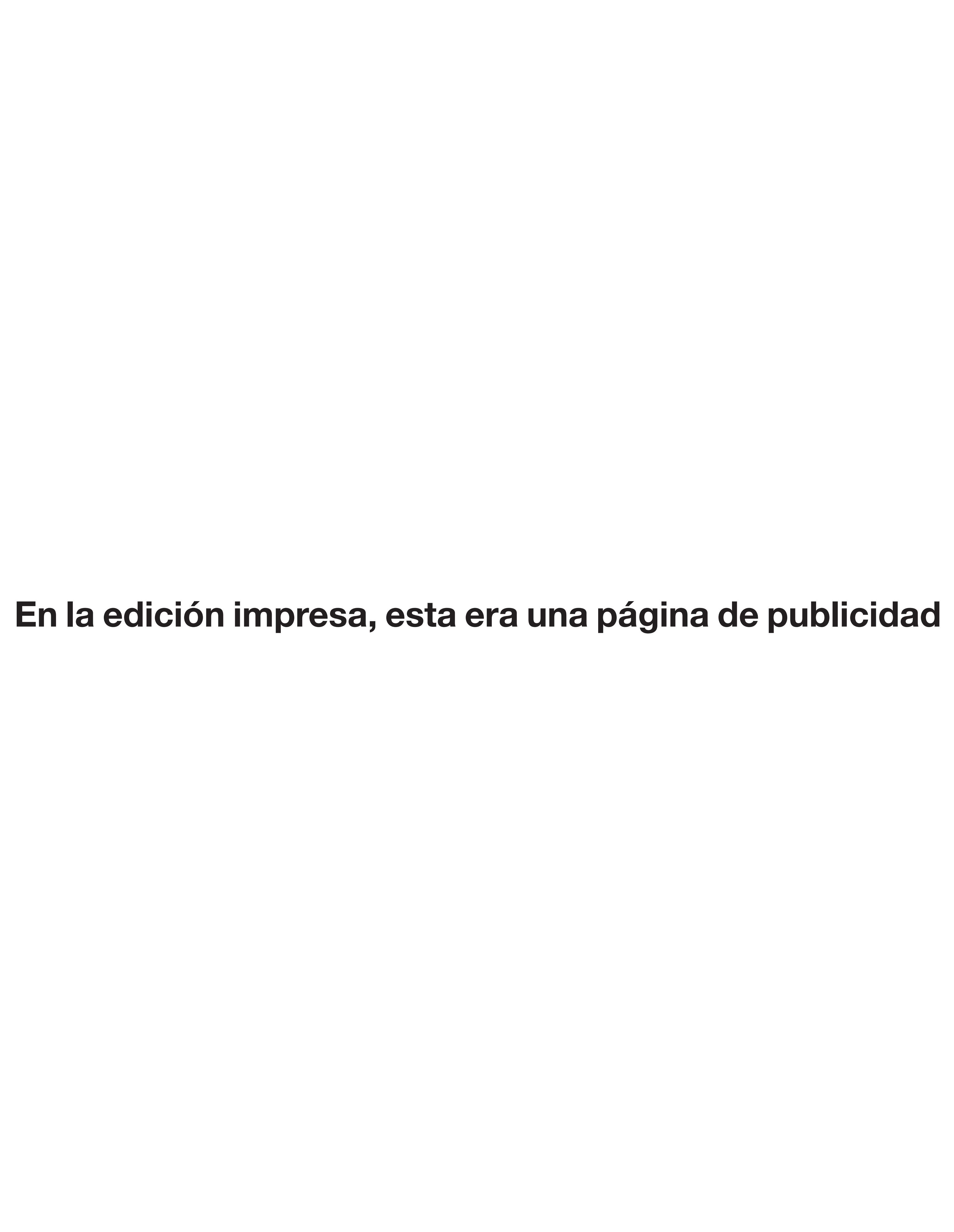
Publicación controlada por OJD

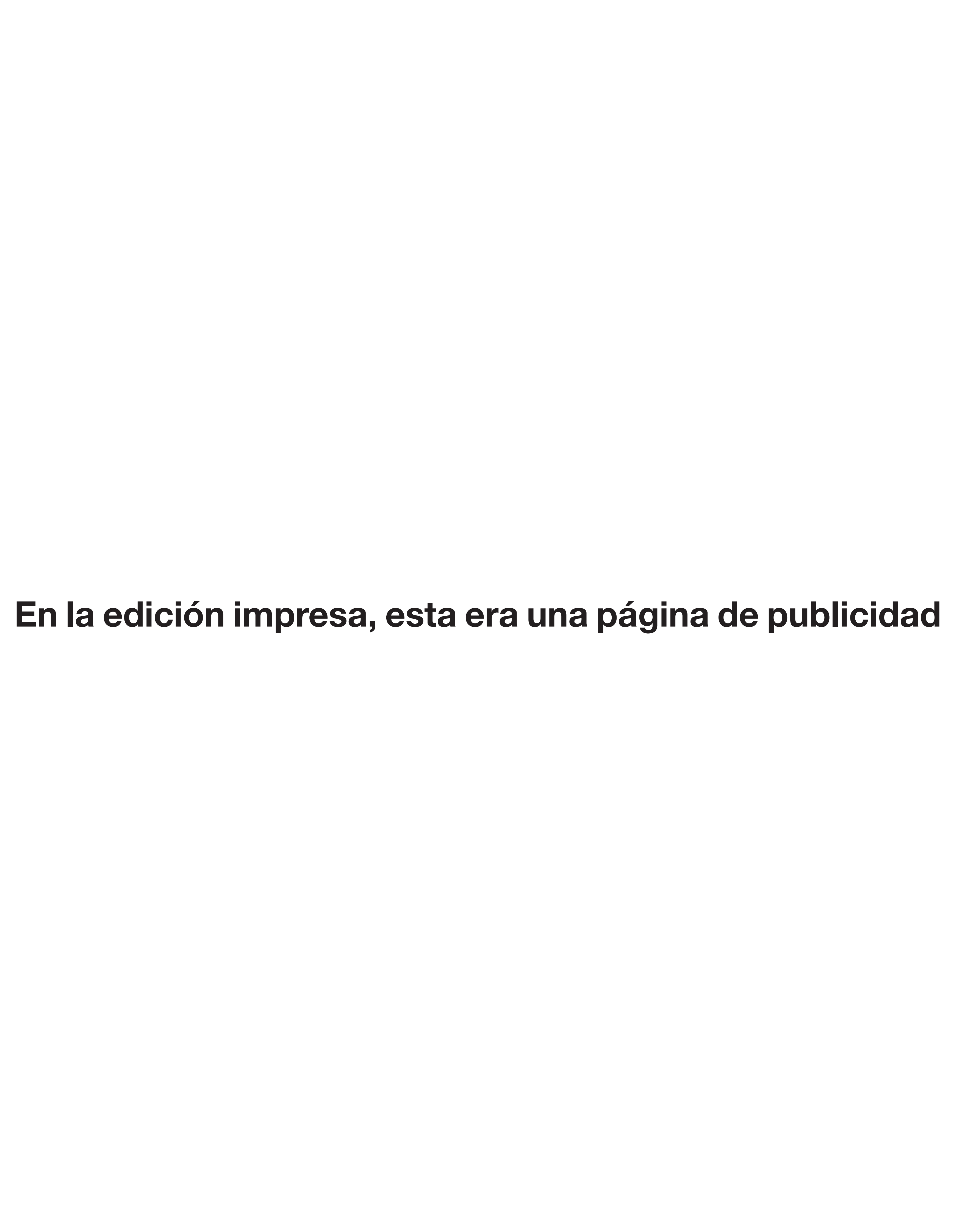
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº35



Silent Hill 4
The Room

Mapas • Enemigos • Curiosidades • Finales • Secretos

Hace dos años que Henry Townshend abandonó Silent Hill para mudarse al edificio de apartamentos South Ashfield, en la cercana ciudad de Ashfield. Concretamente al apartamento 302. Henry llevaba una vida normal, pero hace cinco días algo extraño empezó a suceder... soñaba una y otra vez que no podía salir de su apartamento...



■ 00 ANTES DE QUE COMIENCE LA PESADILLA...

Toma como rutina siempre que vuelvas a tu apartamento **mirar en los siguientes sitios**:

- **Por el agujero que da al apartamento de Eileen (1).**
- **Por la mirilla de la puerta.**
- **Por cualquiera de las ventanas al exterior.**
- **Bajo la puerta de entrada.**
- **En la estantería en busca de nuevos archivos o notas (2).**

Al hacer esto, en ocasiones darás paso a nuevas secuencias que permiten que avance la historia y que son imprescindibles. Además, **las notas y archivos te proporcionarán información** y pistas.

Durante la primera parte del juego, no utilices ninguno de los ítems que rellenan tu vida: Bebidas Nutritivas, Botiquines y Ampollas. Cuando las cojas, **déjalas en el baúl** de tu apartamento, las necesitarás más adelante. **Si has perdido vida**, **vuelve a tu apartamento** por cualquiera de los agujeros que hay en los escenarios por los que transcurre el juego. Una vez allí, **sólo tienes que esperar y ver cómo se rellena tu barra de vida**. Aunque eso sí, sólo durante la primera parte del juego. En la segunda tendrás que usar los ítems para recuperar vida.

El único lugar donde puedes grabar la partida es en el cuaderno rojo que hay sobre la mesita del comedor, en la esquina derecha. No te preocupes, puedes grabar todas las veces que quieras durante tu aventura. Eso no afectará al final del juego.

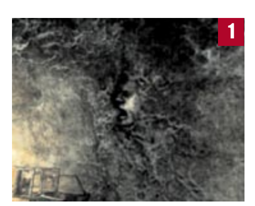

1


2

■ 01 Alternativo APARTAMENTO 302

Despiertas en el dormitorio del Apartamento 302. **Examina todo lo que hay en la habitación** y verás que algo extraño pasa: el teléfono, la cama, las ventanas, los cuadros y la mesa. Después, sal de la habitación por la puerta.

En el salón, sigue investigando todo tu entorno hasta fijarte en una **pequeña grieta (1)** que hay en la pared y que parece una cara. Acércate a ella y verás una secuencia de vídeo que te pondrá los pelos de punta... **(2)**


1


2

■ 02 APARTAMENTO 302







Despiertas de nuevo en tu cama, ¿ha sido todo una pesadilla? **Echa un vistazo por la ventana** (marca la parte superior de la ventana para ver el exterior) y verás a una **mujer esperando junto a la entrada del Metro (1)**, por la cual baja al rato ¿Quién es?

Olvídala de momento y echa otro vistazo a tu dormitorio para ver que hay cosas distintas a cómo las has visto antes. **Examina el teléfono** para ver otra espeluznante escena y sal de la habitación. La puerta que tienes justo enfrente es el baño, pero de momento no hay nada de interés en él. **Sigue hasta el comedor** para ver otro vídeo. La puerta que está antes de la de entrada es el cuarto de la lavadora, pero tampoco tiene nada. ¿Qué está pasando? La televisión y el teléfono no funcionan, las ventanas están selladas y **la puerta de entrada está rodeada de cadenas** con un mensaje escrito en ella, al parecer con sangre, en el que un tal Walter nos dice que no salgamos **(2)**. Después de otro vídeo, **examina la puerta de entrada** para leer el mensaje y **echa un vistazo por la mirilla**. Verás a **tu vecina, Eileen**, recogiendo algo en el pasillo, pero si te fijas en la pared del fondo distinguirás lo que parecen ser **15 huellas de manos ensangrentadas (3)** y, al parecer, eres el único que puede verlas...

Vuelve a mirar la parte inferior de la puerta para encontrar una **carta**. Ve a la cocina y **abre el frigorífico**. Dentro encontrarás una **botella de vino** y un **batido de chocolate (4)**. Coge ambas cosas y **ojea el baúl que hay junto a la tele;** allí podrás almacenar objetos y armas que no quieras llevar encima. La botella de vino es un arma, pero es bastante pobre en alcance y daño, así que déjala en el baúl. Guarda también el batido, aún no lo necesitas. Ve a la **estantería de libros**. Investigando en ella descubrirás una **carta** a un lado junto a la ventana. Oirás un ruido que viene del baño. Entra en él.

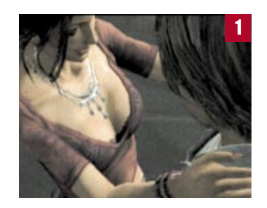
Hay un agujero enorme en la pared izquierda. Examínalo para coger el **tubo de metal**, que podrás usar como arma **(5)**. Vuelve a examinar el agujero y **entra por él**. En esta ocasión hay que usar el stick analógico izquierdo para avanzar hasta llegar a la luz del final.





■ 03 ESTACIÓN DE METRO

Henry aparecerá bajando unas **escaleras mecánicas** que llevan hasta una estación de metro.



Equipa el tubo de metal para usarlo como arma y **avanza hasta la mujer** que hay al final del pasillo para dar paso a un vídeo y conocer a **Cynthia (1)**. También está perdida y quiere encontrar la salida, así que **decidirá ir contigo**.

Sigue por el pasillo del fondo hasta que, a medio camino, Cynthia se sentirá mal y entrará en el baño de mujeres. Un nuevo vídeo saltará y las cosas empezarán a liarse, ya que **del mismo baño saldrán dos perros monstruosos** para comerse a un tercero. No esperes a ser el postre y **líate a golpes con ellos** usando el tubo de metal. Esquiva sus ataques con el movimiento lateral de Henry y, una vez que caigan al suelo, **acércate deprisa para pisarles y matarles definitivamente**, ya que si no volverán a levantarse **(2)** (tendrás que hacerlo con todos los enemigos que salgan a partir de ahora, recuérdalo).





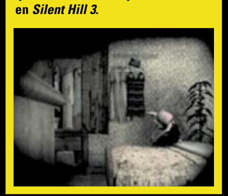
Cuando acabes con ellos entra si quieres en el baño de hombres, pero no encontrarás nada. Si entras en el de mujeres **no encontrarás ni rastro de Cynthia**, aunque en la pared del fondo descubrirás un **agujero en la pared que puedes usar para volver a tu apartamento (3)**.

Sal de nuevo al pasillo y sigue hasta una nueva zona en la que están la **entrada y salida de las líneas Lynch Street y King Street**. De momento no puedes acceder a ninguna de las dos, así que acaba con el perro que hay allí y sigue por el otro lado hasta llegar al fondo, donde **el camino se bifurca** a ambos lados con escaleras que suben. Las de la izquierda se cortan a la mitad de la subida, así que ve a las de la derecha, al lado de donde está el **gusano gigante** (tranquilo, no te hará nada). Deshazte de los perros y sube por las escaleras para coger una **caja de balas**.

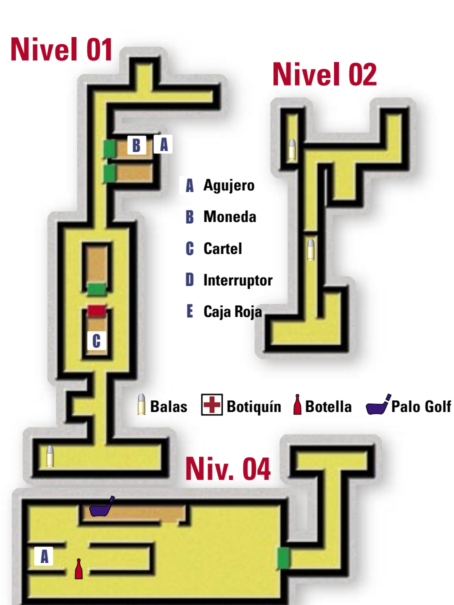
Vuelve al baño de mujeres y entra por el agujero para volver al apartamento. Vuelves a despertar en la cama, **ve al salón y examina el mueble** que hay enfrente, junto al sofá (donde están las fotos). Henry lo moverá y descubrirás un **agujero en la pared y una pistola** en el suelo **(4)**. Coge el arma y echa un vistazo por el agujero, por el que puedes ver el dormitorio de Eileen.

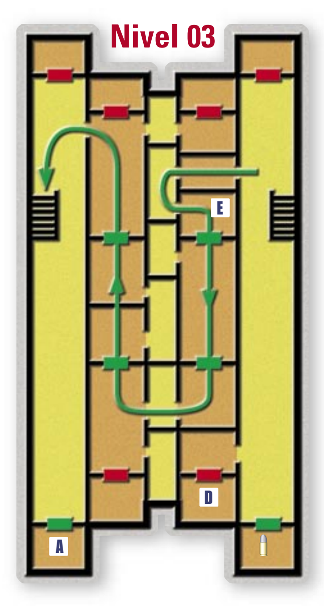


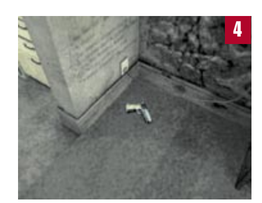
¿Ves el **conejito de peluche** que hay sobre la cama? ¿No te suena de nada? Es uno de los peluches que se podía conseguir en el parque de atracciones que visitábamos en *Silent Hill 3*.



Después de otro vídeo, vuelve al dormitorio y contesta al teléfono. Cuando vuelvas a tener el control de Henry, ve al salón y mira de nuevo por el agujero de la pared. **Dirígete al baño** y métete por el agujero. Al volver al baño descubrirás un **extraño maniquí** en el baño de la derecha **(5)**. Examínalo para coger la **Moneda** de la que hablaba Cynthia, así que ve a la entrada de la línea Lynch Street.











Usa la moneda en la ranura de la derecha de la puerta para acceder a la línea de metro. Mientras bajas por las escaleras, **serás atacado por unos fantasmas que salen de las paredes (6)**. No puedes matarlos, así que lo mejor será esquivarlos (si les golpeas con el tubo quedarán atontados, pero vigila sus garras). Abajo, sigue descendiendo por las escaleras del lado izquierdo (ignora la habitación en el lateral, solo hay perros) para **encontrarte de nuevo con Cynthia**.

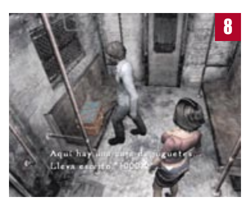
Está atrapada dentro del tren, así que ve hacia la puerta del primer vagón, iluminada por la **luz roja (7)**, y **pulsa el interruptor** que hay dentro. Sal al andén y ve con Cynthia. Sigue hasta el otro extremo del tren para encontrar **otra entrada a los vagones**. Si examinas la **máquina expendedora** verás que tiene el símbolo "1$", recuérdalo. Tu objetivo ahora es **moverte por el interior de los vagones** hasta encontrar la salida que lleva al andén del otro lado. Es algo confuso, ya que la mayoría de las veces encontrarás bloqueos en tu camino y a algunos fantasmas persiguiéndote. Sigue el camino que te hemos marcado en el mapa y todo irá bien. Antes de salir, **examina también la caja roja de juguete (8)** en uno de los vagones que tiene escrita la cifra "1000$" escrita en ella.

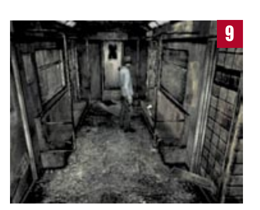
Ya en el otro andén, sube por las escaleras que tienes enfrente y coge las **Balas para la pistola** del suelo. Hay dos puertas aquí, pero solo una puede abrirse, la del fondo. Al entrar verás que **Cynthia ya no te sigue**, además de descubrir un **nuevo agujero** en la pared y unas escaleras de mano que bajan. Sigue por ellas y, en la intersección, sigue todo recto hasta llegar a otra escalera y sube por ella. Arriba, coge las **Balas de la pistola** y **desbloquea la puerta del fondo** pero no la cruces. Lleva a la habitación con el agujero en la pared. Baja por la escalera para ir por el camino que ignoraste antes a la derecha. Aquí **saldrán varios fantasmas** de las paredes, así que y esquívalos lo más rápido posible para llegar hasta la puerta del otro lado y cruzarla.

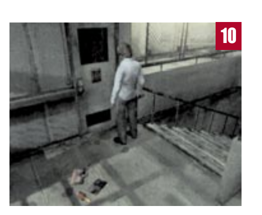
En la siguiente zona, acaba con todos los perros y encontrarás otro tren a la derecha. Métete dentro y sigue hasta el primer compartimiento, donde hay un **palo de Golf, el Hierro 9 (9)** que puedes usar como arma. Sal del tren y ve a la izquierda, a las **escaleras mecánicas**. Antes de subir, coge la **Bebida Nutritiva** y si quieres métete por el agujero de la pared del fondo para **salvar la partida**. De cualquier forma, sube las escaleras mecánicas.

En la larga subida aparecerán varios monstruos de las paredes. Lo mejor es dispararles un par de veces para atontarles y pasar corriendo. Cuando llegues arriba del todo, ve a la izquierda para coger de la sala más **Balas para la pistola**. Después, sube por las escaleras del otro lado. Las pertenencias de Cynthia están esparcidas por el suelo llenas de sangre, así que **examina la puerta de la derecha** para obtener el **Cartel "Tentación" (10)** y crúzala. Verás un espeluznante vídeo en el que encuentras a Cynthia a punto de morir, con un número grabado sobre su pecho: 16121... ¿qué significa? **(11)**











04 APARTAMENTO 302

Henry vuelve a despertarse en su dormitorio, pero **en el exterior se oyen ambulancias** y coches patrulla. Asómate por la ventana (da igual la que sea, aquí o por la de salón) para conocer el motivo del escándalo **(1)**.

Coge el batido del baúl y echa un vistazo por la mirilla para descubrir una **nueva huella ensangrentada** en la pared y coge la **Nota** del suelo. Luego entra en el baño. El agujero de la pared se ha hecho más grande. Métete por él.


1

05 EL BOSQUE


1


2



3

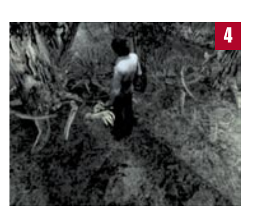
Aparecemos en mitad de un oscuro bosque. **Ignora por ahora el pozo**, ya que de momento no podemos hacer nada. También notarás que **Henry se queda mirando en ocasiones piedras y árboles en los que hay escritos textos con sangre**. Él no puede leerlos, así que de momento olvídalos también.

Avanza hasta una zona en la que hay un agujero y una nueva clase de enemigos: murciélagos gigantes. Deshazte de ellos como prefieras (recuerda pisarlos luego) y examina el lugar para coger una **Caja de Balas**. Sigue hasta llegar a un **coche aparcado en mitad del bosque...** con la puerta del conductor abierta. **Examina dicha puerta dos veces** y conseguirás un **fichero** y la **nota de Jasper (1)**.

Por la siguiente puerta llegarás a una zona con una piedra gigante y un hombre sentado bajo ella **(2)**. Es el dueño del coche, **Jasper**, y no para de balbucear cosas. Acércate a él si quieres oír lo que está diciendo y, cuando te canses, coge la **Bebida Nutritiva** que hay en una esquina junto a las velas (es difícil de ver). Sigue por la puerta del otro lado. **Las dos áreas siguientes están llenas de perros y murciélagos**, así que si quieres acaba con ellos para despejar tu camino. De esta forma llegarás hasta lo que parece **el terreno principal**, en el que se encuentra **el orfanato "Wish House"**. En esta zona hay otro **agujero** más en una pared a la derecha.

Si examinas el lugar, verás que en cada extremo hay una puerta que conduce a zonas distintas. De momento no puedes entrar en el orfanato, ya que la puerta está cerrada con llave.

Hemos llegado al terreno principal desde la puerta de la zona superior derecha. Ve ahora por la puerta de la **parte inferior izquierda**. Limpia el área de perros e murciélagos y sigue hasta llegar al **cementerio**. Allí verás un vídeo en el que aparecen Jasper y un niño. Después de eso, **examina las tumbas**. La del


4


5

↘ CURIOSIDADES

En *Silent Hill 3* encontrábamos en el hospital una revista que hablaba sobre este orfanato. En ella se decía que estaba dirigido por un extraño culto religioso y que lavaban el cerebro a los niños huérfanos, además de practicar extraños ritos. La gente solía quejarse de los ruidos que salían del orfanato, y a un periodista llamado Joseph le fue negada la entrada al lugar. Él fue quien escribió ese artículo y, por las notas y ficheros que has ido encontrando, se puede deducir que Joseph era el inquilino que vivía en el apartamento 302 antes de que Henry Townshend se mudara a él.









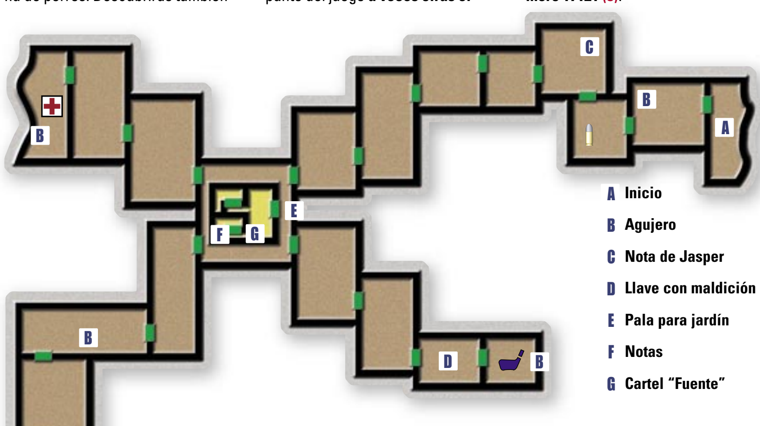
medio tiene el **número 11121 grabado... (3)** Hay también una puerta grabada con el símbolo familiar de *Silent Hill 3*, pero está cerrada. Estas puertas aparecen también en otras localizaciones del juego, pero siempre estarán cerradas. Vuelve al terreno principal.

Verás a Jasper junto a la puerta principal del orfanato. No hables con él de momento y **cruza la puerta de la parte superior izquierda**. Como habrás podido imaginar, la zona estará llena de bichos, sobre todo murciélagos. Acaba con todos (en una de las zonas encontrarás una **Bebida**) y avanza hasta el final, donde verás el **Lago Toluca**. Examina la zona para descubrir otro **agujero** y un **Botiquín**. Hecho esto, vuelve de nuevo hasta el terreno principal.

Ve ahora por la puerta inferior derecha del mapa para limpiar la zona de perros. Descubrirás también un **extraño árbol cuyas raíces parecen una mano humana (4)**. En la última zona hay otro **agujero**, un pozo y un nuevo **palo de golf, el Hierro 6**. Toca volver otra vez al terreno principal.

Habla ahora con Jasper. Te dirá que tiene algo para ti si a cambio le das algo para beber con chocolate. **Dale el batido** y a cambio recibirás la **Pala para el jardín (5)**. Dirígete ahora a la zona en la que viste las raíces con forma de mano y **usa la pala para excavar allí**. De esta forma conseguirás una **Llave** que, como no podía ser de otra forma, **lleva una maldición adjunta**. Su portador "vagará por la eternidad" y, si te fijas bien, no puedes salir de esa zona por mucho que lo intentes. Si sales por la puerta vuelves a estar aquí, así que **ve hasta la última área de este camino y entra por el agujero** de la pared. Ya en tu apartamento, en este punto del juego **a veces oirás el timbre de la puerta sonar,** echa un vistazo por la mirilla **(6)**. Son **Eileen y Richard**, otro de tus vecinos. Por mucho que Henry grita pidiendo ayuda no le oirán, y se marcharán diciendo que van a avisar al superintendente. Después, **deja la llave en el baúl y vuelve al bosque**. Ya podrás regresar al terreno principal. Una vez allí, usa el agujero de esa zona para **volver una vez más a tu apartamento y coge de nuevo la llave**. Al regresar aparecerás en el terreno principal, así que usa la llave en la puerta del orfanato para poder entrar.

Jasper te seguirá al interior, ignórale. Examina el lugar para hacerte con un **Diario** y ve hasta la puerta de la izquierda, que está cerrada, y examínala para coger el **Cartel "Fuente" (7)**. Después, entra por ella y verás un nuevo vídeo en el que **Jasper se prende fuego** mientras se graba en el cuerpo el **número 17121 (8)**.



06 APARTAMENTO 302

Al despertar en tu dormitorio **escucharás todo lo sucedido por la radio (1)**. Volverán a llamar a la puerta. Es el superintendente, **Frank Sunderland**, que tampoco te oirá pedir socorro y no podrá abrir la puerta. Después, haz la ronda de inspecciones habitual para **descubrir una nueva huella** en la pared del pasillo, la número 17 **(2)**. **Vuelve al baño** para ver que el agujero se ha agrandado y entra en él.





CURIOSIDADES

¿Sunderland? ¿Dónde he oído antes ese apellido? En efecto, es el apellido del protagonista de *Silent Hill 2*, James. Frank es su padre, y no sabe nada de su hijo desde que desapareció hace algunos años en Silent Hill junto a su mujer. ¿Coincidencia el que Frank sea el casero de Henry?



07 LA PRISIÓN

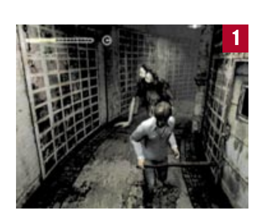
Henry comienza tirado en el suelo de la prisión. De repente **oirá gritos pidiendo auxilio**. Avanza por el pasillo circular hasta encontrar al hombre que grita en una celda. De momento ignórale, pero antes de salir del piso **examina todas las celdas**. Algunas están cerradas, pero del resto podrás coger con una **Caja de Balas** y una **Nota**, así como leer un **mensaje** escrito en la pared de una de las celdas . En algunas también encontrarás monstruos, esta vez unos engendros de dos cabezas algo lentos pero muy poderosos **(1)**. Cuando acabes de revisar todas, **sal por la puerta doble** que hay en un pared del pasillo.

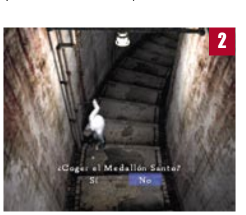
Llegarás a una sala con otras dos puertas y un **agujero** en la pared. También hay una **Nota** en el suelo. La puerta de la izquierda está cerrada, cruza por la otra. Estás en una **plataforma en espiral** que está llena llena de murciélagos. **Usa las escalinatas rojas** para subir o bajar por los pisos. Ahora baja para coger un **Medallón Santo** (en el pasillo de B1), que te servirá, equipado con un arma, para **repeler a los espíritus** que te ataquen **(2)**. Sigue bajando hasta el último piso de la parte inferior (B2F) y **sigue por la escalera de caracol** para cruzar la puerta del final.

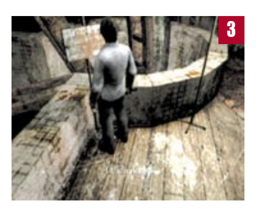
Estás en una sala donde volverás a encontrarte con el gusano gigante (no te atacará) y una **rueda gigante que funciona con agua**. Elimina a los murciélagos y baja las escaleras hasta llegar junto a la rueda. **Examina el cartel** que hay a un lado y conseguirás la **Llave de Salida de la Prisión Acuática** y una **Nota (3)**. También hay un **agujero** en la pared, por si necesitas volver al apartamento. Vuelve a la sala del agujero en la pared y **usa la llave en la puerta que estaba cerrada** y crúzala. Estás en la parte externa de la prisión.

Utiliza las escalinatas rojas para llegar al segundo piso y entra por la puerta doble. Este piso es similar a la **zona circular de celdas** del primero. Igual que antes, limpia el pasillo circular de monstruos (ignora a las babosas a no ser que estén en tu camino, ya que vuelven a aparecer) y **examina todas las celdas**. De las ocho, cinco están cerradas. Coge de las otras un **Diario** y una **Nota** y examina la **ropa tendida y a las botellas**.

Sal al exterior por las puertas dobles y sube por la escalinata al **tercer piso**. Entra en la zona de las celdas y examínalas. **Todas están abiertas** y en alguna puedes encontrar monstruos en las paredes. Lo más importante es que podrás coger una **Caja de Balas**, un **Diario de la prisión**, el **Diario de un preso** y objetos que examinar, **como ropas. Fíjate bien en la celda que tiene un agujero grande** en el suelo y una cama ensangrentada **(4)**.













Hecho esto, sal de nuevo al exterior y sube al tejado por la escalera roja. Cruza la puerta doble y avanza. **La puerta del emblema está cerrada**, así que ve a la parte posterior del escenario para encontrar una **válvula redonda (5)**. Gírala para que corra el agua y proporcione luz al tercer piso.

Baja de nuevo al tercer piso y echa un vistazo al mapa. Verás que cada piso tiene una serie de **celdas con agujeros** en el suelo **(13)**. Saltando por ellas accederás a otras celdas que están cerradas por fuera y a las que no puedes entrar de ninguna otra forma. El problema es que las salas con agujero **son aleatorias y cambian** en cada partida, así que no podemos indicarte exactamente cual es cual, tendrás que ir probando.

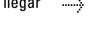
Salta desde la tercera planta por uno de estos agujeros hasta la segunda, si esta nueva celda tiene otro agujero sigue hacia abajo, si no, vuelve a subir y prueba con otro agujero distinto. **El objetivo principal es llegar al sótano** de la prisión (BF1) **(6)**, a la sala de las duchas, donde te estarán esperando **un par de monstruos de dos cabezas**. Acaba con ellos y desbloquea la puerta doble para salir.

En el corredor, la puerta que hay enfrente está cerrada, así que desbloquea la que hay hacia el sur pero no la cruces (da a la escalera en espiral que tiene monstruos en las paredes). En su lugar, **sube por la escalera roja de mano** que hay cerca. Ahora te encuentras en la **zona central de observación de las celdas** del primer piso **(7)**. Coge el **Fichero** de la mesa y mira **por los 8 agujeros de la pared** para ver el interior de cada celda. Puedes usar el stick analógico derecho para mover la vista de izquierda a derecha. **Intenta encontrar la celda que viste antes con la cama ensangrentada** y el agujero en el suelo (su colocación es aleatoria en cada partida). Recuerda su ubicación y sube por la escalera hasta el segundo piso.

Coge el nuevo Fichero de la mesa en este piso y verás que en la sala, junto a la escalera hay una **válvula** que puede girarse. **Examina los 8 agujeros** para encontrar la celda con la cama ensangrentada y el agujero y ubica su posición (es aleatoria). **Lo que debes hacer es girar la válvula** para que giren las celdas del piso, a un lado u otro, **hasta hacer coincidir esta celda ensangrentada con la del primer piso** (guíate con el mapa para ver dónde está esa celda y luego consúltalo mientras giras las celdas hasta que ambas coincidan). Cuando las tengas en la misma posición, sube al tercer piso.

Lee el papel de la pared para descubrir el número secreto (8). Repite la operación del piso de abajo y haz que la celda ensangrentada coincida con las de los pisos inferiores. **Un buen truco es tomar como referencia la escalera** por la que subes y ver a "cuantas celdas" a la izquierda o la derecha está la que buscas. Cuando lo logres, verás un vídeo en el que **el prisionero de la celda, Andrew DeSalvo, consigue salir**. Baja corriendo hasta allí y verás al hombre en el pasillo con el niño que viste antes.

Después del vídeo, sal al exterior de la prisión de nuevo y sube por las escalinatas rojas hasta llegar



↘ ARMA OCULTA: EL TASER

Dentro de una de las celdas del segundo piso cerradas por fuera y que tienen agujero en el suelo podrás encontrar otro arma para Henry: el táser. Como su posición es aleatoria, antes de girar las celdas en ese piso, prueba desde las celdas con agujero del tercer piso, que están todas abiertas, hasta que llegues a esta celda. El arma está sobre una mesa a la izquierda, cerca del agujero.
Una descarga con esta arma hace que un monstruo de dos cabezas caiga redondo al suelo, el único problema es que tienes que acercarte mucho y es algo lenta.
Una vez que la tengas, salta por el agujero de la celda hasta la primera planta y sigue tu aventura.







al tercer piso. Entra en la zona de celdas y busca la que tiene la cama ensangrentada y el agujero en el suelo **(9)**. Métete por él y, si lo hiciste bien antes, encontrarás otra celda igual en el segundo piso y otra más en el primer piso. Sigue saltando por los agujeros y llegarás a la **cocina del sótano (10)**. **Deshazte de los tentáculos de la derecha y examina** la estancia. Hay dos puertas, una lleva al comedor, en el que no hay nada de interés. Examina la otra. Está cerrada y necesita un código para abrirse. Coge el cartel de la puerta **(11)** e **introduce el código que leíste en la nota "Número secreto"** del tercer piso para abrirla **(0302)**. Cruza la puerta para dar paso a un nuevo vídeo en el que encontrarás el cuerpo de **Andrew flotando en el agua con el número 18121 grabado en su cuerpo**.


9

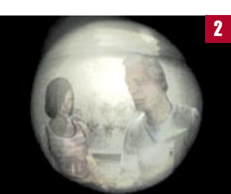

10


11

08 APARTAMENTO 302

De nuevo en el dormitorio, oiremos las escalofriantes noticias por la radio. Coge las **cartas** que hay bajo la puerta principal del comedor **(1)**, y oirás un **ruido en el baño**, como si hubieses dejado abierta la ducha. Ve a mirar y descubrirás que la bañera está salpicada de sangre. Echa un vistazo al **agujero de la pared** para ver el cuarto de Eileen y si no llamaron anteriormente a la puerta oirás que alguien llama. Es tu vecina junto a Frank Sunderland **(2)**.

1


2

Escucha la conversación y observa que hay una nueva huella en la pared... ¡18! ¿Significa esto que hay 18 víctimas de un total de 21? ¿Quiénes son las que faltan? De momento no puedes hacer nada, así que **deja lo que quieras en el baúl, graba la partida y vuelve al baño:** el agujero de la pared no para de crecer. Métete por él.

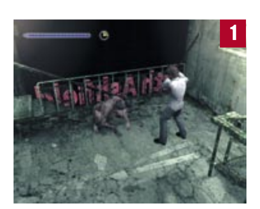
09 EL COMPLEJO DE EDIFICIOS

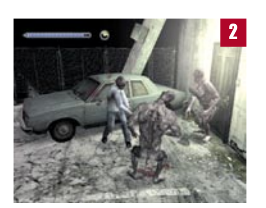
Henry aparece en un callejón en algún lugar de **South Ashfield**. Hay un **agujero** en la pared trasera. Cruza el callejón hasta llegar a la siguiente zona, en la que hay un coche, y baja las escaleras. Aquí te toparás con otra **nueva clase de enemigos**, que parecen enormes monos deformes **(1)**.

Acaba con ellos y sigue bajando (ignora todas las puertas, están rotas y no se abren) por las escaleras hasta llegar a un vídeo en el que conocerás a **Richard Braintree**, que vive en el apartamento 207 del edificio de Henry.

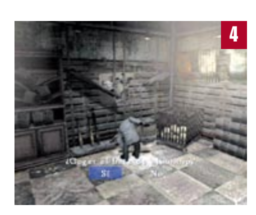
Cuando se vaya los monstruos invadirán la zona, así que acaba con todos, especialmente con el que protege una puerta junto a un coche azul **(2)**. Luego crúzala. Las dos puertas blancas están cerradas, así que atraviesa la principal.

Encontrarás un fantasma en el suelo atravesado por una **Espada de Obediencia**. Examina al fantasma para coger la **Llave** que tiene en las manos **(3)**. Si vuelves a examinarle podrás coger la espada, que sirve para inmovilizar fantas-


1


2







mas, pero claro, éste se levantará y te atacará. **Sólo puedes usar una espada por fantasma** y más adelante encontrarás más: tú mismo. **Usa la llave para desbloquear la siguiente puerta**, baja por las escaleras esquivando al fantasma y cruza la puerta del final.

En la siguiente zona, dentro de la primera habitación de la derecha hay una **Caja de Balas**. Cógela, sal y métete por la siguiente puerta para llegar a la **Tienda de deportes de Albert**. Además de un agujero en la pared, podrás encontrar un palo de golf (**Hierro 5**) y un **bate de aluminio (4)**. Verás también dos puertas. Una está cerrada, así que cruza la otra. Sigue todo el camino hacia abajo hasta otra puerta que conduce a la **tienda de animales**.

Acaba con los perros y los murciélagos y examina los estantes para hacerte con las **Llaves de la Tienda de deportes de Albert (5)**. Vuelve a la tienda de deportes y abre la puerta cerrada. Baja las escaleras acabando con todos los monos deformes y sigue por el pasillo de la derecha, en la esquina. Verás a tu izquierda dos **puertas grandes azules**. Son las de los ascensores. La primera no se abre, así que entra por la segunda. Tras el vídeo, examina los botones del ascensor y sube. Entra por la puerta de enfrente y saldrás afuera. **Sigue la cornisa hasta el final para encontrar una Pala** y otra **Espada de Obediencia**.

Vuelve al ascensor y elige el botón para bajar hasta abajo del todo. Fíjate que en la parte posterior del ascensor hay unas **escaleras de emergencia (6)**. Sal un momento fuera, coge la **Caja de Balas** y vuelve a entrar en el ascensor para, ahora sí, bajar por las escaleras de emergencia.

Estás en lo que parecen ser unas duchas. Examina el lugar para coger una **Bebida Nutritiva** y **acaba con los tentáculos que bloquean el pasillo** para subir por las escaleras del otro lado. Estás en un callejón, en el cual te atacarán varios perros y monos deformes. La puerta que hay enfrente de la escalera está cerrada por dentro y las otras están rotas. Limpia la zona de monstruos, coge otro **palo de golf** más y avanza por el callejón hasta llegar a la siguiente zona.

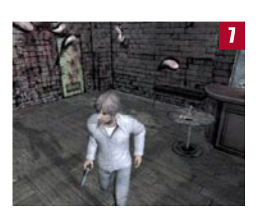
Aquí la cosa está peor. Al menos habrá seis monos deformes, uno de ellos vigilando una puerta y con un palo de golf en la mano. Ármate de valor y acaba con todos ellos, recoge el **palo de golf** del mono y entra por la puerta que vigilaban. Baja las escaleras hasta llegar a otra puerta. Crúzala y baja el nuevo tramo de escaleras hasta el final. Abajo, las dos primeras puertas están cerradas, así que métete por la tercera, que lleva al **Bar**.

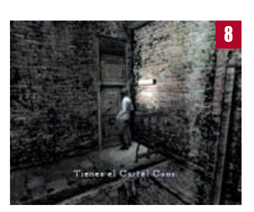
Acaba con los bichos que haya aquí, examina la silla para hacerte con el **hacha (7)** y coge también de la barra la **Nota** para descubrir el código de cuatro dígitos necesario para abrir la puerta del fondo. Hay un **agujero** en la pared, por si necesitas dejar algo en el apartamento, recuperar energía o salvar la partida.

El código que necesitas son los 4 últimos números del número de teléfono del bar, el cual se puede ver en una valla publicitaria desde la ventana de tu apartamento. Si no te apetece volver al apartamento, te diremos que el código es **3750**. Introduce el código en la puerta y oirás un grito.

Sube las escaleras evitando a los fantasmas que aparezcan hasta llegar a lo que parece ser la puerta del apartamento 207, el piso de Richard. Coge el **cartel "Caos"** de la puerta y entra **(8)**. Verás un vídeo en el que **Richard está siendo electrocutado con los números 19121** marcados en su frente. Según Richard, el niño es el número **11121**, ¡el de Walter Sullivan!



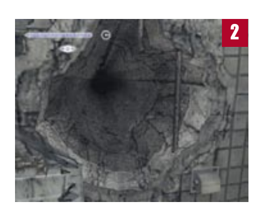




10 APARTAMENTO 302

Al despertar en tu apartamento **la radio dará la noticia de la muerte de Richard**. Haz la ronda de inspección habitual (alguien llamará a la puerta), observa por la mirilla el mensaje y las nuevas huellas **(1)**, graba, organiza tus objetos y, cuando estés listo, métete por el agujero del baño **(2)**.





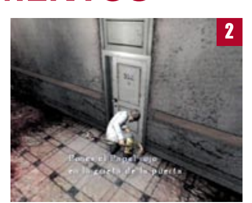
11 EL EDIFICIO DE APARTAMENTOS

Henry se despertará en el pasillo de su piso. Tras el vídeo, notarás que no puedes entrar ni en el apartamento 302 ni el 303. **Entra en el 301**. Observa que hay un **agujero** en la pared para acceder a tu apartamento y coge el **Diario** de la mesa y un **Papel Rojo**. En la parte más pequeña de la habitación encontrarás el **Artículo de Joseph** que ya pudimos leer en el hospital de *Silent Hill 3*. Examina los dos pósters rojos para hacerte con la **Llave del Superintendente** y la **Llave de la taquilla 106** **(1)**.

Cuando recojas las llaves aparecerá un fantasma y ya no se irá. Sal. Ponte frente a la puerta de tu apartamento, el 302, y **usa la hoja roja en blanco para pasarla por debajo de la puerta** **(2)**. Tendrás que hacer lo mismo con todas las que encuentres, ya que cuando vuelvas a tu piso podrás cogerlas por dentro y leer las notas escritas en ellas. Una de estas notas revelará una pista muy importante... Hecho esto, ve al final del pasillo y cruza la puerta doble.

Al bajar por las escaleras hacia el segundo piso verás a un hombre sentado en ellas. Si te paras y hablas con él te dará la **muñeca de Eileen**. **Cogerla o no afectará al desarrollo de la historia**. Nosotros te recomendamos que la cojas. Sigue bajando hasta llegar al primer piso y **usa la llave de la taquilla 106** para abrirlo **(3)**. Saldrán un montón de cartas, pero nada más. Observa que aquí también hay un **agujero en la pared** para acceder a tu apartamento y entra por la puerta del corredor izquierdo.





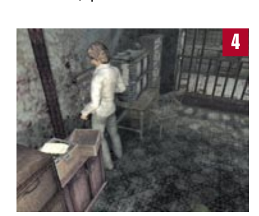
Usa la llave del Superintendente para abrir la puerta del apartamento 105 y entra. Dentro encontrarás **dos hojas de papel rojo** y las **Llaves de los Apartamentos**, con las que podrás abrir todas las puertas menos la de tu apartamento, que está cerrado por dentro, y la del 303, que no está.

Examinando la estancia podrás hacerte con el **Diario del Superintendente** (**Cordón Umbilical**) **(4)**.

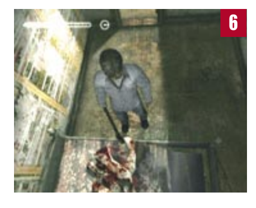
Puedes echar un vistazo a los apartamentos de esta planta. En el **106** encontrarás un **Botiquín** en el dormitorio y un **teléfono**. Si quieres usarlo, a partir de ahora oirás en todo el edificio el "ring ring" constante de un teléfono, que se encuentra en el apartamento 202 y en realidad no sirve para nada... En los 107 y 108 no hay nada.

El apartamento en el que sí tienes que entrar es el 102 y se llega volviendo a la zona de los buzones y cruzando la puerta doble que lleva al otro corredor, donde están el resto de apartamentos de esta planta. Entra y **pisa todas las babosas hasta poder abrir el frigorí-**



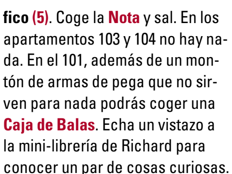












fico (5). Coge la **Nota** y sal. En los apartamentos 103 y 104 no hay nada. En el 101, además de un montón de armas de pega que no sirven para nada podrás coger una **Caja de Balas**. Echa un vistazo a la mini-librería de Richard para conocer un par de cosas curiosas.

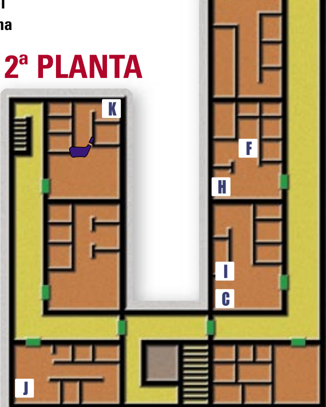
Vuelve al tercer piso y pasa por debajo de la puerta de tu piso todas las notas rojas que tengas. Ahora baja por las escaleras al segundo piso. Acaba con los perros y examina los apartamentos. En el 201, el 204 y el 206 no hay nada aparte de algún monstruo. **En el 202, contesta al teléfono si llamaste desde el 106 y examina las pinturas** para descubrir cosas curiosas sobre tus vecinos.

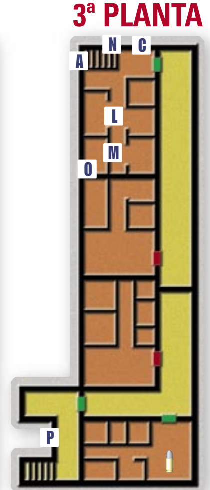
En el 203 encontrarás un Insecticida en un lado. Puedes usarlo como arma contra los murciélagos, aunque no es demasiado eficaz con el resto. Ve al dormitorio, examina las ropas ensangrentadas **(6)** y coge la **Nota Roja**. **En el apartamento 205 encontrarás una cinta de cassette,** que puedes usar en la radio de tu apartamento. Por último, en el 207, el piso de Richard, encontrarás un **revólver** y un palo de golf (**Putter**). El revólver es más potente que la pistola, aunque solo tiene un cargador de 6 balas **(7)**.

Visita el apartamento que te 304 para hacerte con una **Caja de Balas**. **Pasa todas las notas** que tengas por debajo de la puerta de tu apartamento **(8)** y usa el agujero del 301 para volver al interior de tu piso.









12 APARTAMENTO 302


1



Ve a la puerta, **coge las notas y lee su contenido.** En una se menciona que la llave del apartamento 303 está "bajo la cama del 302". Vuelve a tu dormitorio y **examina el suelo** junto a la ventana. Allí encontrarás la **Llave del apartamento 302 (1)**. Antes de salir, **deja la muñeca en el baúl. (VER MUÑECA DE EILEEN).**

Sal por el agujero del baño y entra en el apartamento 303. Verás un vídeo de Eileen con el número **20121** grabado y al niño Walter Sulivan frente a ella...

Tras el vídeo despertarás en tu apartamento, que parece más oscuro. El agujero del baño está tapiado, así que ve a la puerta principal y coge las **Notas** y el **Talismán (5)**. Echa un vistazo por la ventana del comedor y verás una ambulancia. Si miras por la mirilla no encontrarás huellas, lo que significa que **Eileen no ha muerto**. Mira por el agujero de su piso y escucharás a los policías hablar sobre lo sucedido y verás que **el conejo de peluche está ensangrentado**... y apuntándote con un dedo. **Fíjate también en la marca que hay encima de la lámpara** del comedor.

Entra en el cuarto de la lavadora y usa el Talismán en la grieta que hay en la pared **(2)**. De esta manera aparecerán **cuatro agujeros** en la pared y un texto. Examina los agujeros para saber qué hacer.

MUÑECA DE EILEEN

En realidad la muñeca no es un elemento "vital" para el desarrollo del juego.
- **Si no la coges cuando el hombre de la escalera te la ofrece no pasa nada, el juego se desarrollará normalmente.**
- **Si la coges pero nunca la metes en el baúl de tu piso cuando comienza a infectarse tampoco pasa nada.**
- **Si la coges y la dejas dentro del baúl de tu piso cuando comience a infectarse aparecerá una nueva clase de demonio en la pared que hay justo encima del baúl: los niños que lloran. Aparecerán una o dos veces y también podrás ahuyentarlos encendiendo velas sagradas cerca del baúl.**



Tienes que colocar en cada uno el Cartel correspondiente. Cuando lo hayas hecho se abrirá un **nuevo agujero.** Métete por él.

13 EL HOSPITAL. PRIMERA PLANTA

Tras la espeluznante escena con el hombre del abrigo aparecerás en el pasillo del hospital. Si vuelves a entrar en la sala el hombre no estará, aunque habrá dejado a una **extraña paciente (1)**. Elimínala si quieres echar un vistazo a la sala, aunque no hay nada.

Vuelve al pasillo, acaba con los murciélagos e investiga el resto de las puertas. En la **Sala de Emergencia 2** coge la **Bebida Nutritiva** y en el **Almacén**, encárgate de dos de esas pacientes extrañas y coger una **Ampolla** de las estanterías. Examina la mesa de la **Oficina** para hacerte con el **Cutter (2)**. Por la otra puerta llegarás a la **Recepción** y encontrarás una **Nota** de una enfermera hablando de la llave de la habitación de Eileen. **Examina las imágenes de rayos X** de Eileen para que salte un nuevo vídeo. Después, vuelve al pasillo.

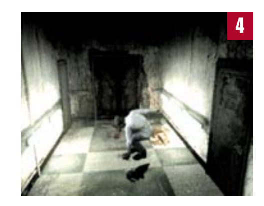
En la Sala de Lavado encontrarás un agujero para ir a tu apartamento **(3)**. En la **Sala de Médicos** hay un **botiquín**. Henry se quedará mirando los ficheros, pero no puedes hacer nada, así que sal. **Intenta acercarte al ascensor**. Tras el ví-


1


2

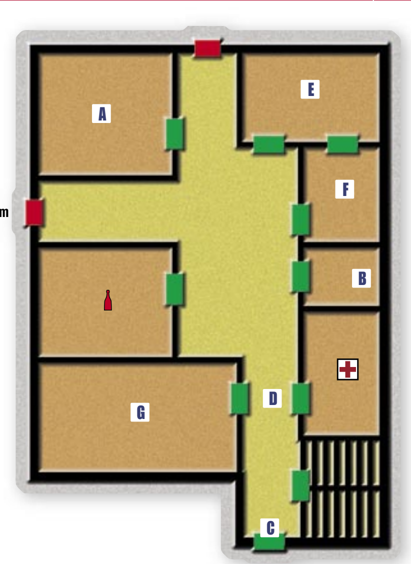

3

deo encontrarás el **Bolso de Eileen (4)**. Cógelo: le servirá de arma. El ascensor no funciona, así que entra por la puerta y sube las escaleras al segundo piso **(5)**.





- **A** Inicio
- **B** Agujero
- **C** Ascensor
- **D** Bolso de Eileen
- **E** Cutter
- **F** Memorandum
- **G** Ampolla
- Botiquín
- Botella



■ 14 EL HOSPITAL. SEGUNDA PLANTA

Delante de ti podrás ver un pasillo muy largo con 22 habitaciones, 11 en cada lado. También hay varias **sillas de ruedas vacías, pero que se mueven solas** y no dudarán en estrellarse contra ti **(1)**. Si las golpeas o disparas las detendrás momentáneamente, nada más.

Respecto a las 22 habitaciones, su colocación es aleatoria en cada partida, así que lo único que podemos decirte es lo que vas a encontrar en ellas, pero no cuándo. Esto es lo que encontrarás:

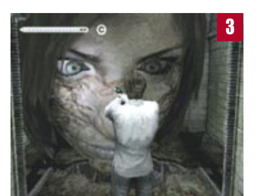
- **1 sala con flores marchitas** en el centro y una **Vela Sagrada** cerca de ellas.
- **2 salas con Balas para la pistola (2)**.
- **2 salas con monstruos.**
- **1 sala con un Medallón Sagrado.**
- **1 sala con el suelo ensangrentado.** Si has entrado antes de encontrar a Eileen, al fondo de la sala verás una **versión gigantesca de la cara de Eileen**: una cara ensangrentada cuyos ojos no dejarán de seguirte por la sala **(3)**.
- **1 sala llena de cordones umbilicales,** pero nada más.
- **2 salas con Bebidas Nutritivas.**
- **1 sala con un nuevo palo de golf (Hierro 4).**
- **1 sala con una silla de ruedas** y una **Caja de Balas** para el revólver.
- **En el resto de las salas no encontrarás nada,** excepto la dos que detallamos a continuación.

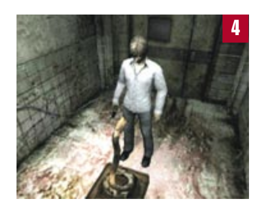
Siempre hay una habitación que está cerrada con llave (donde está Eileen) y otra en la que se encuentra la llave. Por tanto, lo que tienes que hacer es entrar en todas las habitaciones hasta encontrar una con una **estatua de una serpiente** en el centro de la sala **(4)**. Si examinas su boca verás que tiene una **llave**. **Cógela y una jaula caerá sobre ti**. Usa la llave para abrir la jaula y sal. Cuando llegues a la puerta que está cerrada, vuelve a usar la misma llave y llegarás hasta **Eileen**. Habla con ella y decidirá irse















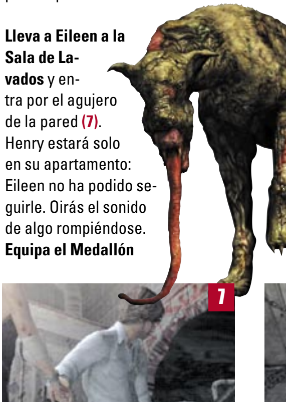
con Henry **(5)**. **Equípala con el Bolso** para que tenga un arma. Cuando salgáis al pasillo, las sillas de ruedas habrán desaparecido y en su lugar habrá dos pacientes. **(VER EILEEN).**

Despacha a tus enemigos (6) y acércate al ascensor. Pulsa el botón de la derecha para llamarlo. Acaba con la enfermera que hay dentro y sal del ascensor. Baja a la primera planta, elimina a otras dos enfermeras y ve al hueco del ascensor. Verás que detrás hay una puerta que está cerrada.

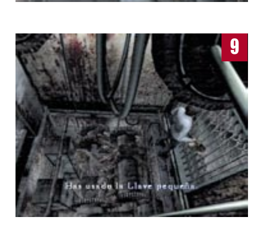
Lleva a Eileen a la Sala de Lavados y entra por el agujero de la pared **(7)**. Henry estará solo en su apartamento: Eileen no ha podido seguirle. Oirás el sonido de algo rompiéndose. **Equipa el Medallón Sagrado** y examina el comedor. Bajo la puerta de entrada verás un **Sobre** y una **Llave (8)**. Coge de detrás de la estantería de libros unas **Notas**. Como habrás visto, el ventilador se ha caído del techo y el aire estará enrarecido. Salva la partida y vuelve a meterte por el agujero.

Después de otra conversación con Eileen, usa la llave que había en el sobre en la puerta cerrada del hueco del ascensor **(9)**. Entra y baja las escaleras eliminando a los monstruos que veas, **asegurándote de proteger a Eileen**. Entra por la puerta del final y llegarás a una escalera en espiral que desciende **(10)**.

A partir de ahora, al final de cada capítulo llegarás a una de estas escaleras. Baja por ella sin miedo, ya que no aparecerán enemigos. En mitad de estas escaleras habrá una rampa que lleva a un **agujero**, por si quieres volver a tu apartamento. De momento, sigue bajando hasta la puerta del final. Crúzala y prepárate para la segunda parte del juego.









EILEEN

A partir de ahora, Eileen te seguirá a donde vayas. Cada vez que encuentres un arma mejor para ella cámbiala y deja la anterior en el baúl de tu apartamento para que no te ocupe espacio en tu inventario. Cuantos más daños reciba a lo largo de la aventura más marcas rojas aparecerán en su cuerpo. Además, su salud empeorará y caminará más despacio y reaccionará peor. Por tanto, aunque ella tenga algún arma, intenta siempre protegerla, ya que de su estado de salud dependerá también el final que consigas.
Tus bebidas sólo funcionan contigo, así que no intentes hacer que beba alguna. Si vas corriendo a todas partes Eileen se quedará atrás y no podrá seguirte. Esto es bueno si quieres dejarla en alguna sala para evitar que la hagan daño y volver por ella después. Debido a su brazo roto, Eileen no podrá subir ni bajar escaleras de mano, recuérdalo.

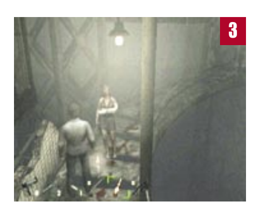




SEGUNDA PARTE
A PARTIR DE AHORA...







• **Cuando vuelvas a tu apartamento no recuperarás vida.** Tendrás que usar las Bebidas Nutritivas, los Botiquines o las Ampollas.

• **El apartamento comenzará a sufrir cambios y a infectarse** de espíritus malignos. Lo notarás cuando la pantalla comience a volverse roja y oigas el ruido desagradable **(1)**. **Cuanto más tiempo pases junto a la zona infectada más vida perderás**, y puedes llegar a morir. **Si quieres limpiar el piso de todos los espíritus debes usar las Velas Sagradas** en cuanto estos se manifiesten. Pueden ser invisibles o aparecer frente a ti. Para derrotarlos, tienes que usar los Medallones Santos y las Velas Sagradas.

• **Aunque algunos espíritus son invisibles,** sus efectos sí son visibles, así que en cuanto los veas enciende una vela cerca de ese objeto para expulsar al espíritu.

• **Recuerda que el limpiar tu piso o no de espíritus** influirá directamente en el final que consigas.

• **Siempre que vuelvas al apartamento** revisa la puerta principal. En muchas ocasiones encontrarás bajo ella notas que harán avanzar la historia **(2)**.

• **Si Eileen está mal de salud,** busca un sitio en el que no os molesten los monstruos y **enciende una Vela Sagrada cerca de ella**. Haz que se acerque lo máximo posible a la vela y verás cómo sus heridas empiezan poco a poco a desaparecer. Cuando se recobre lo suficiente, no esperes a que la vela se consuma del todo, ya que las marcas rojas de su cuerpo volverán a aparecer hasta volver a su condición anterior. Puedes encender más de una vela (si las tienes) para agilizar la curación **(3)**.

LOCALIZACIÓN DE ESPÍRITUS:

1- Encima del agujero que te permite ver el apartamento de Eileen en el comedor, aparecerá un fantasma intentando salir de la pared **(4)**. Usa una Vela en el suelo justo debajo del agujero. Si le dejas salir del todo tu partida terminará.

2- En ocasiones, cuando vuelvas a tu apartamento oirás ventanas abriéndose y cerrándose. Son las ventanas del comedor. Si te acercas a ellas podrás ver cerca a los espíritus que están causando el efecto. Enciende una Vela cerca de ellos para expulsarlos.

3- La pared del dormitorio se volverá negra por la infección. Enciende una Vela bajo la zona.

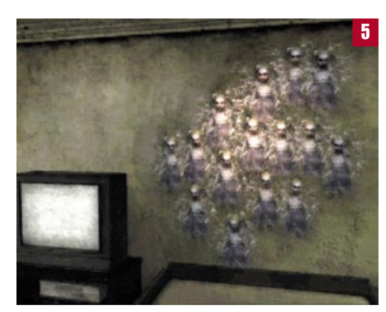
4- La sombra de un niño que llora aparecerá en el armario que tienes a la derecha de la cama en tu dormitorio. Oirás primero el llanto. Usa una Vela junto a la sombra para que se vaya.

5- Los niños que lloran aparecerán sobre el Baúl en el comedor (si colocaste dentro la muñeca de Eileen). Enciende una Vela debajo, cerca del Baúl **(5)**.

6- En tu dormitorio hay una foto de una iglesia tomada en Silent Hill. Cuando comience la infección de tu apartamento, habrá un momento en el que esa foto cambiará y en su lugar aparecerá una foto de







Walter Sullivan. Si la pantalla se vuelve roja, usa una Vela bajo la foto.

7- También en tu dormitorio, Walter comenzará a decirte por teléfono la frase "Siempre estoy vigilándote".

8- Por el grifo de la cocina comenzará a salir sangre (6). Coloca una Vela en el suelo, bajo el fregadero, o en la esquina de la encimera.

9- Los zapatos de Henry, que están a la izquierda de la puerta principal, decidirán darse un paseo hasta la cocina, dejando pisadas sangrientas en su camino. Cuidado.

10- Oirás a un gato maullar en ocasiones. Bien, el gato está dentro del frigorífico de la cocina.

11- El sofá del comedor estará lleno de sangre.

12- La radio del comedor estará encendida.

13- La televisión del comedor estará encendida (7).

14- Las agujas del reloj del comedor comenzarán a girar sin parar mientras oyes un extraño ruido.

15- En ocasiones aparece también un espíritu en el baño, pero muy rara vez.

OBJETOS LIMPIADORES:

1- Los Medallones Santos: equipa uno cuando estés en el piso. Cuando lleguen los espíritus oirás el sonido pero la pantalla no se volverá roja y no perderás vida. A su vez, notarás que el medallón de tu inventario brilla y suena. Eso significa que hay espíritus y que el medallón está actuando. **Con el tiempo el medallón terminará rompiéndose**, así que no estaría de más que tuvieras más de uno.

2- Las Velas Sagradas: desde ahora hasta el final de la aventura podrás recoger varias de estas velas. Cuando los espíritus invadan el comedor de tu piso, localiza el área infectada y coloca una vela cerca de ella, en el suelo o sobre alguna repisa (como en la barra o encimera de la cocina) **(8)**.

Aunque la vela se irá consumiendo, la infección remitirá, al menos por el momento. **Tienes que permanecer junto a la vela hasta que se consuma** para asegurarte de que los espíritus se han ido. Si te vas antes, es posible que no limpies del todo el piso y cuando vuelvas los espíritus sigan ahí.


6


7

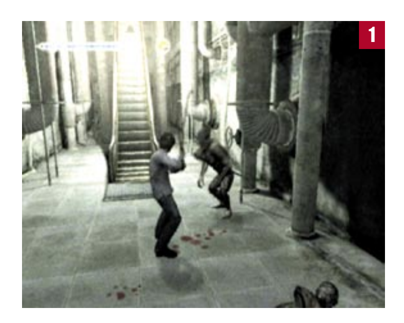

8

15 REGRESO A LA ESTACIÓN DE METRO

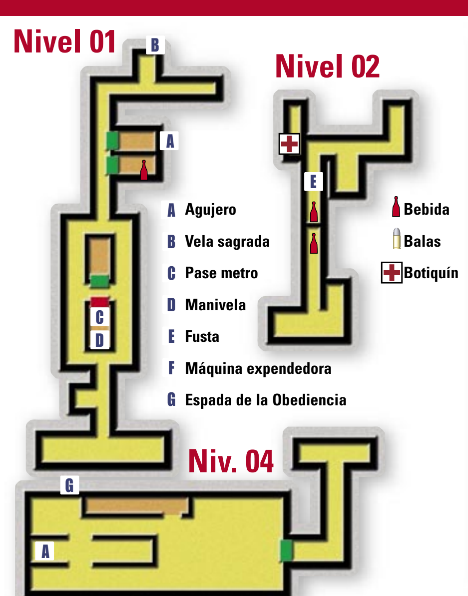
Cruza la puerta que te llevará de nuevo al pasillo de la **Estación de Metro** y coge la **Vela Sagrada** junto a la puerta de la izquierda. Esta puerta está cerrada, así que desbloquea la derecha y volverás a un pasillo conocido. En lugar de perros encontrarás más monos deformes **(1)**. Acaba con todos y dirígete al **baño de mujeres**. Entra en él, mata a las babosas y deja a Eileen aquí, estará a salvo **(2)**.

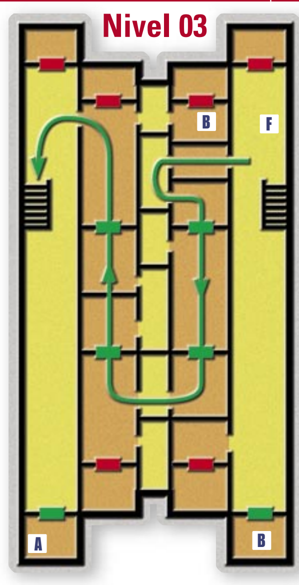
Sal y ve a la entrada de las estaciones de metro, donde verás un vídeo en la que aparece un nuevo tipo de fantasma, el de **Cynthia (3)**. Esquiva su ataque, sigue por la derecha y coge la **Bebida Nutritiva** del pasillo pequeño de la derecha.

Sigue hasta el pasillo en el que viste la primera vez al gusano gigante saliendo de la pared. Acaba


1


2





con los monos que hay allí y sube por las escaleras de la izquierda para recoger una **Bala de Plata (4)**. Si la cargas en la pistola y disparas contra un fantasma conseguirás tumbarle de un solo disparo, momento que puedes aprovechar para clavarle una Espada de Obediencia, si tienes alguna. Regresa al baño de mujeres y entra por el agujero de la pared para ir a tu apartamento.


3


4

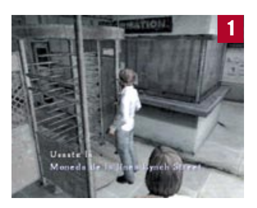
16 APARTAMENTO 302

Usa la Vela Sagrada si ves algún síntoma de infección **(1)**. Después, recoge la **Nota** y el **Sobre con la Llave** que están junto a la puerta principal **(2)**. Abre el Baúl y coge las Monedas que usaste en Lynch Street Line y **vuelve a la Estación de Metro** por el agujero del cuarto de la lavadora.

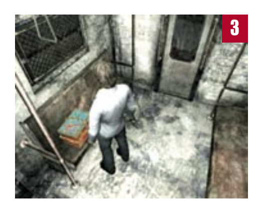

1


2

17 REGRESO A LA ESTACIÓN DE METRO


1


2


3

Sal de baño **dejando a Eileen dentro y usa las monedas** en la puerta de entrada de la estación Lynch Street **(1)**. Puedes usar la bala de plata contra el fantasma de Cynthia y clavarle una Espada de Obediencia para que cuando vuelvas con Eileen no os ataque.

Baja las escaleras, ve a la habitación de la derecha y elimina a los dos perros. Coge después la **Bebida Nutritiva** y examina cerca de los cadáveres para coger la **Fusta (2)** (una nueva y mejor arma para Eileen). Sal de aquí y baja por las escaleras del fondo para llegar al andén. Entra dentro del tren y busca la **Caja Roja** de juguete que viste la primera vez que viniste aquí. Usa la llave que acabas de coger en tu piso y abre la caja para hacerte con una **Moneda (3)**.

Si vuelves al andén de la línea Lynch Street y vas hasta el fondo verás que la puerta del final está cerrada. Si la vez anterior que estuviste aquí la desbloqueaste, entra y coge una **Vela Sagrada** del suelo y baja por la escalera roja de mano para llegar a la zona inferior **(4)** (Eileen no puede bajar por estas escaleras, por eso te dijimos que se quedara en el baño). Sube por la escalera del otro lado para llegar a la **sala que tiene un agujero en la pared**. Si no desbloqueaste la puerta del andén, cruza los vagones hasta salir al otro lado y entra en esta misma sala.

Si echas un vistazo a la moneda que acabas de coger verás que hay que lavarla, así que vuelve a tu apartamento y **usa la moneda en el fregadero de la cocina (5)**. Así conseguirás la **Moneda 1$**. Vuelve a los andenes y localiza la máquina expendedora. Usa en ella la moneda y conseguirás la **Llave de la Escena del Crimen (6).** Cruza los vagones para llegar al andén de la derecha y sube por las escaleras bloqueadas para hacerte con un **Botiquín**. Vuelve y coge la **Caja de Balas** del banco de la derecha y métete por la puerta del fondo. Tienes que volver a la habitación con el agujero en la pared y bajar por la escalera. Cuando llegues a la intersección del pasillo, sigue recto y sube por la escalera. Coge la **Vela Sagrada** y vuelve a la intersección. Ve ahora por el pasillo de la derecha, coge la **Bebida Nutritiva**, esquiva al fantasma que aparecerá y cruza la puerta del final.

Vuelve a subir por las escaleras mecánicas (cuidado con los monstruos de las paredes). En la siguiente zona, antes de subir por las escaleras del fondo, busca a t u izquierda un lugar en el que encontrarás una **Bebida Nutritiva** vigilada por un perro. Acaba con él, coge la bebida y ahora sí, sube por las escaleras del fondo para llegar a la escena del crimen. Busca entre las pertenencias de Cynthia que están tiradas en el suelo para hacerte con el **Pase de Cynthia (7)**. Gracias a él podrás entrar en ambas líneas de metro (King Street y Lynch Street) las veces que quieras y sin monedas.

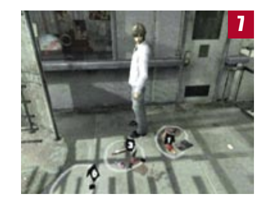
Usa la Llave de la Escena del Crimen en la puerta de la izquierda, que es donde murió Cynthia, y examina la oficina para encontrar la **Manija del Tren (8)**. Ve al baño de


4



5







mujeres para recoger a Eileen y ve a la entrada de la estación de King Street. Usa el Pase y baja por las escaleras mecánicas. Dado que Eileen no es tan rápida como tú, elimina a los monstruos de las paredes para que no la hieran **(9)**.

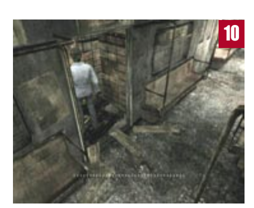


Ya en el andén, entra en el tren (donde encontraste el palo de golf), esquiva a los fantasmas si aparece alguno y llega hasta el vagón de cabeza, el del conductor. Usa la Manija allí y notarás que el tren se ha movido un poco hacia delante. Ve al vagón anterior y métete por el hueco que se ha abierto a la izquierda **(10)**. Coge la **Espada de Obediencia** que hay a la derecha de la puerta del fondo **(11)** y crúzala con Eileen. Cuando termine el vídeo, entra rápido por la puerta del otro lado para evitar al hombre del abrigo. **(VER HOMBRE DEL ABRIGO).**



Baja por las escaleras de caracol y verás un agujero en una plataforma hacia la mitad de la bajada, aunque ahora todo está más oscuro **(12)**. **Vuelve a tu apartamento** para echar un vistazo a las **Notas** de la puerta, limpiar de espíritus el piso y grabar. Regresa por el agujero a la escalera de espiral y atraviesa la puerta del fondo.







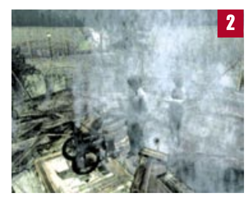
↘ HOMBRE DEL ABRIGO

A partir de ahora el hombre del abrigo aparecerá en algunos momentos del juego, siempre persiguiéndote y armado. A veces llevará una pistola y otras portará una barra, un hacha e incluso una motosierra.
Cuando le veas aparecer sólo tendrás dos opciones: o bien salir pitando a otra zona hasta que veas que no te sigue, ya que se mueve en zonas concretas, o luchar contra él. Ten en cuenta que no puedes matarle, lo único que conseguirás golpeándole o disparándole es dejarle inconsciente (aunque te costará un poco). Eileen también se sumará al ataque y, aunque por lo general el tipo sólo te atacará a ti, también ella puede sufrir daños.



18 REGRESO AL BOSQUE







Henry aparecerá de nuevo en el bosque, aunque ahora en el **cementerio**. ¿Recuerdas las **inscripciones de las piedras** y los árboles que Henry no podía leer? Bien, pues Eileen sí puede. Sólo tienes que acercarte con Henry hasta alguna de ellas e intentar leerla. Eileen irá contigo y la leerá por ti.

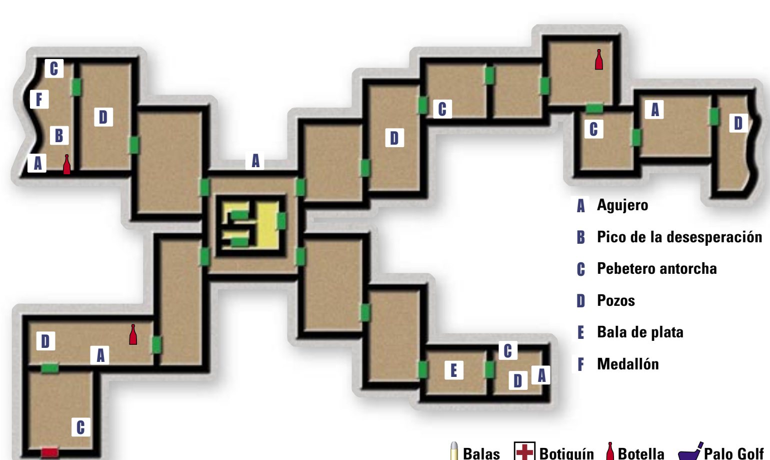
Busca en una de las esquinas del cementerio una Antorcha (1). Equipa a Henry con ella (puedes usarla como arma, aunque no es muy eficaz) y **enciéndela** pulsando el botón de Acción junto al fuego.

En la siguiente zona volverás a encontrarte con el hombre del abrigo, que aparecerá a menudo en este nivel. Además, en esta zona también habrá más bichos. Esquívalos a todos si quieres y alcanza la siguiente puerta. Acaba con los perros y ábrete camino hasta el orfanato **(3)**.

Descubrirás que el edificio se ha quemado entero. Si echas un vistazo a su alrededor podrás hacerte con una **Vela Sagrada** y varias **Notas**. Sube ahora por la rampa hasta ver un **muñeco de tamaño natural** en una silla de ruedas. Al muñeco le faltan 5 partes de su cuerpo: los brazos, las piernas y la cabeza **(2)**. Cada una de ellas está oculta en uno de los pozos que hay en el bosque.

El problema es que para poder investigar en cada pozo hay que usar la **antorcha encendida**, y según pase el tiempo ésta se irá apagando. Si a eso le sumamos la cantidad de enemigos que hay en el bosque y el hombre del abrigo que aparecerá de vez en cuando armado, lo primero que te recomendamos es **que dejes a Eileen en la zona principal del bosque**, junto al edificio quemado. Si examinas los columpios rojos de la zona encontrarás las **Cadenas**, un nuevo arma para ella **(3)**. Después limpia todas las zonas del bosque de enemigos: monos, murciélagos y perros principalmente, aunque también habrá algún fantasma.

Una vez hecho esto, busca en los pozos las partes del muñeco. Así solo te quedará el hombre del abrigo, que no aparece en todas las zonas. **En el mapa te indicamos en qué zonas están los pozos**, los sitios donde puedes encender la antorcha y los objetos que encontrarás aquí, así que solo tienes que seguirlo para hacerte con las cinco partes del muñeco **(4)**.







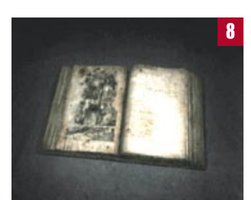


En tu camino hacia el lago también podrás hacerte con una nueva arma para Henry, el **Pico de la Desesperación**, el arma más poderosa pero también la más lenta. Y otra cosa importante: cuando llegues al lago, examina la estatua de la diosa para coger el **Medallón (5)**, ya que lo necesitarás en breve. También aparecerá un nuevo enemigo: el espíritu de Jasper envuelto en llamas, aunque se comporta como los fantasmas normales **(6)**.

Una vez que tengas las cinco partes del muñeco (si en algún momento te quedas sin sitio en el inventario, usa uno de los **agujeros** de la zona para volver al apartamento y dejar cosas en el Baúl), vuelve a la zona principal y colócaselas al muñeco **(7)**. Baja por las escaleras que has descubierto junto a Eileen y coge la **Nota** "Descenso de la Madre Sagrada - 21 Sacramentos" del altar **(8)**.



Usa el Medallón en la puerta y volverás a encontrarte en la zona de escaleras en espiral. Baja por ellas (tienes la opción de volver a tu apartamento por el agujero que encontrarás hacia la mitad del descenso) y cruza la puerta del final. Después entra en el ascensor.



19 REGRESO A LA PRISIÓN

Empiezas en el tejado de la torre. Nada más salir del ascensor aparecerá el **hombre del abrigo y no dejará de perseguirte** si bajas por la espiral **(1)** (también habrá murciélagos), pero Eileen no puede usar las escalas rojas...

Baja corriendo con Eileen ignorando a todos los bichos (sin dejar muy atrás a la chica) y métete en la sala del primer piso en la que estaba el agujero en la pared **(2)**. Acaba con las babosas y **deja a Eileen ahí de momento**, ya que estará a salvo y no te entorpecerá.

Vuelve al tercer piso (por las escalas rojas y cruza las puertas dobles para meterte en el cuarto circular de las celdas. Acaba con los monstruos de dos cabezas y examina las celdas. Hazte con la **Vela Sagrada**, la **Bebida Nutritiva** y la **Caja de Balas** para la pistola y localiza la celda con el agujero en el suelo y la cama ensangrentada.

Déjate caer por él nuevamente para llegar a la cocina. Entra en la sala de la izquierda, que es donde Andrew DeSalvo murió ahogado y coge la **Camisa Ensangrentada (3)**. Vuelve a la cocina y llega al comedor, donde podrás coger una **Bebida Nutritiva** y un **Medallón Santo**. Métete por la puerta que lleva al pasillo con la escalera roja en el medio rodeada de tentáculos.

Cruza la doble puerta para acceder a las duchas y coge la **Caja de Balas** para la pistola. Vuelve al pasillo y sube por la escalera para llegar a la parte hueca del tercer piso (donde está la manivela para girar las celdas) y coge la **Porra**, un nuevo arma para Eileen **(4)**.










4



5

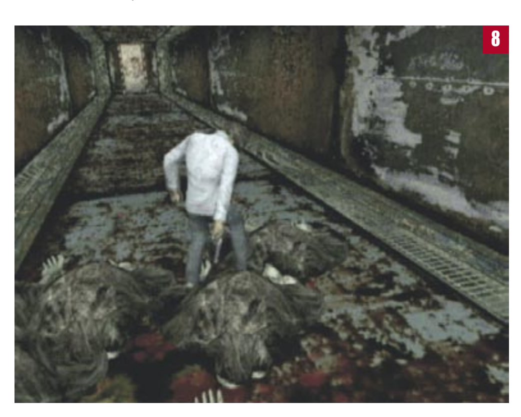

6

Vuelve a la sala donde la dejamos, en el primer piso, y métete por el agujero de la pared para volver a tu apartamento. Además de mirar la puerta por si hay notas y de usar las Velas Sagradas o los Medallones por si hay espíritus, **usa la camisa ensangrentada en la bañera** del cuarto de baño para ver lo que tiene escrito **(5)**. El texto habla de un fantasma que será nuestro próximo objetivo, así que **no estaría de más que cogieras un Medallón** del Baúl. Hecho esto, **vuelve de nuevo a la Prisión**.

Si quieres explorar el segundo piso de celdas, encontrarás monstruos de dos cabezas, babosas y murciélagos. A cambio, podrás hacerte con una **Caja de Balas** para la pistola, un **Diario**, una **Vela Sagrada (6)** y una **Espada de Obediencia**, que necesitarás en breve.

En la primera planta te espera lo mismo en cuanto a enemigos, además de otra **Caja de Balas**, una **Bebida Nutritiva** y una **Vela Sagrada** de las celdas. Sal de la zona de las celdas y métete por la puerta de la derecha para bajar hasta **el primer piso del Sótano**, donde verás una escena con tu nuevo enemigo.
(VER JEFE WALTER SULLIVAN).

Una vez hecho esto conseguirás la Llave del Cuarto del Generador de la Prisión, que es la puerta que está al fondo a la izquierda y debajo de la cual pasa una tubería. Antes, examina la sala para coger el **Botiquín** que hay junto al agujero de la pared. Ahora usa la llave en la puerta **(7)**, usa tu artillería pesada para eliminar a los 6 monstruos de dos cabezas **(8)** que esperan al final del pasillo y **ve a buscar a Eileen** (lo mejor sería que subieras por la parte exterior de la prisión para despejarle a la bajada el camino de murciélagos). Tráela de nuevo a esta habitación y cruzad la puerta del fondo. Una vez más, las dichosas **escaleras en espiral** que descienden (agujero en plataforma incluido)...

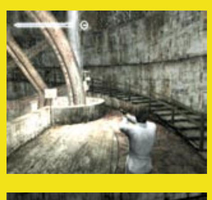

8



7

WALTER SULLIVAN

Equipa el Medallón y baja por la famosa escalera en espiral hasta abajo del todo.
Limpia de tentáculos la zona si aparece alguno. Si ves que la pantalla hace cosas raras es que Walter está acercándose a ti.
La mayor parte del tiempo flotará por la zona más que otra cosa. Si tienes balas de plata es la mejor opción aquí, ya que con un par de disparos conseguirás tumbarle en cada ocasión.
Si ves que empieza a crear una especie de bola energética golpéale para que se detenga, ya que si esa bola te alcanza te quitará bastante vida. A la tercera vez que le tumbes, corre rápido sobre él y usa la Espada de Obediencia para clavarle en el suelo.

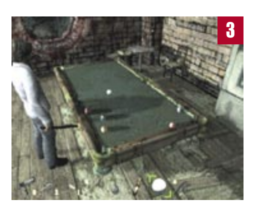




20 REGRESO AL BLOQUE DE EDIFICIOS


1


2


3

Nada más llegar a esta nueva zona, verás un vídeo en el que aparecerá el fantasma de Richard Braintree (¿le recuerdas? El inquilino del apartamento 207), y no con ganas de charlar precisamente. **(VER JEFE RICHARD BRAINTREE).**

Busca en el suelo el Diario "Las Reminiscencias" y cógelo. También hay un agujero en la pared, por si quieres usarlo. Pero ahora, **deja a Eileen aquí** y entra en el ascensor **(1)**. Pulsa el botón y baja. Sal al exterior para coger una **Ve la Sagrada**, vuelve al ascensor y baja por la escalera que verás detrás. Limpia el pasillo de tentáculos y coge la **Bola de Billar** de la esquina. Sube por la escalera roja de mano y avanza por el pasillo derecho para ver un vídeo.

Sigue por el pasillo, acaba con los murciélagos y esquiva al fantasma. Al doblar la esquina coge la **Pelota de Volleyball** y el **Medallón Santo (2)**. Cruza la puerta de al lado y baja por las escaleras. **Evita las sillas de ruedas encantadas** y atraviesa la puerta que verás. De nuevo, baja otro tramo de escaleras y entra por la puerta de arriba para llegar al **Bar**. Elimina a los monos, coge la **Nota** de la barra que hace referencia a un cambio de contraseña y usa la Bola de Billar en la mesa de billar **(3)**. Después, métete por el agujero de la pared para volver al apartamento.

Además de echar el vistazo de siempre a la puerta y limpiar infecciones, usa el teléfono de tu dormitorio y marca el número del bar (es 555-3750, pero si quieres, mira por la ventana en la valla publicitaria de arriba a la izquierda). Conseguirás el nuevo número, **555-4890**. Regresa al bar e introduce los cuatro últimos números del teléfono, **4890**, en el panel numérico de la puerta cerrada **(4)**.

Vuelve al ascensor, recoge a Eileen de la zona del principio y sube hasta el tejado. Sigue el camino del callejón largo para acabar con tres monos deformes y coge la **Caja de Balas** para el revólver. Después vuelve y cruza la otra puerta. Acaba con los dos perros, coge la **Bebida Nutritiva** y sube las escaleras para llegar a la **tienda de deportes de Albert.** Usa la pelota de Volleyball en la cesta **(5)** donde están el resto de pelotas y coge otro palo de golf más (**Madera 3**). Examina el mostrador de la esquina derecha y coge las **Velas de Tarta**. Deja a Eileen aquí y sal por la puerta que está cerca del agujero.

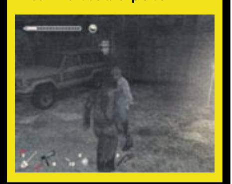
Cruza la puerta del fondo y baja las escaleras hasta otra puerta, que lleva a la **Tienda de Mascotas**. Además de varios fantasmas (si no acabaste antes con ella, Cynthia estará ahí), descubrirás una **Jaula Vacía**, una **Caja de Balas** para la pistola y una **Bebida Nutritiva**. Vuelve a la tienda de deportes y ve por la puerta de enfrente. Coge una nueva **Bebida Nutritiva**, cruza un par de puertas más y sube las escaleras eliminando murciélagos para llegar a un apartamento.

Dentro te toparás con un fantasma atravesado con una Espada de Obediencia; si la última vez que estuviste aquí le quitaste la espada estará dando vueltas listo para atacarte. Si es así, ignórale el

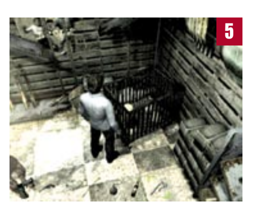


RICHARD BRAINTREE

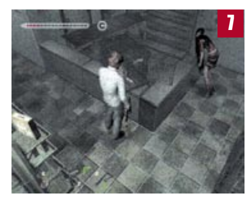
Te atacará nada más terminar el vídeo y te golpeará con la porra que lleva. El problema es que, además de ser más rápido que tú, puede teleportarse por todo el escenario, por lo que te resultará bastante difícil el hacerle daño. Lo mejor es usar el revólver para tumbarlo lo más rápido posible y luego clavarle una Espada de Obediencia. Ten en cuenta que si consigues dejarle "clavado", esta zona será segura para dejar a Eileen mientras tú exploras.




4


5


6


7


8

tiempo suficiente para **colocar las Velas en la Tarta de Cumpleaños** que hay en la mesa y coger el **Gato** disecado junto a la puerta **(6)**.

Sal del apartamento por la puerta que hay al fondo del pasillo, sube las escaleras eliminando a los perros y coge la **Bebida Nutritiva** y la **Vela Sagrada**. Así llegarás hasta un corredor largo con otros dos perros más. Acaba con ellos y ve hasta el fondo del corredor para hacerte con un Palo de Golf (**Driver**) junto al agujero de la pared.

Recoge a Eileen de la tienda de deportes y llega a la de Mascotas. Evita a los fantasmas si no te deshiciste antes de ellos y **usa el Gato disecado en la Jaula** del mostrador **(7)**. Sal por la puerta que está cerca del mostrador y coge el **Periódico** del suelo. Tras leerlo **oirás disparos y gritos** del interior de la tienda. Si entras verás que la tienda está revuelta y destrozada por el suceso que acabas de leer en el periódico. Sal, baja todas las escaleras y cruza la puerta para llegar a la **sala del Reloj**. Coge la **Caja de Balas**, acaba con los murciélagos y cruza la puerta del reloj del otro lado de la sala **(8)**.

Baja hasta el último piso y entra por la puerta del fondo con Eileen. Para evitar en lo posible a los fantasmas de la zona, equipa un Medallón Santo si tienes alguno en tu inventario. Antes de cruzar la puerta del fondo equipa el revólver, ya que en la siguiente zona te esperan 4 monos deformes armados con palos de golf y varios perros **(9)**. Acaba con ellos lo más rápido posible para que no dañen a Eileen y coge los **4 Palos de Golf** que han soltado los monos. Todas las puertas están rotas menos la última, así que coge la **Bebida Nutritiva** cerca de ella y atraviésala para llegar a una nueva zona de escaleras.

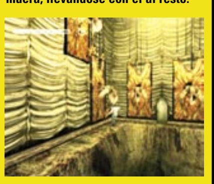
Bajando por ellas llegarás hasta otra puerta que te llevará al callejón donde viste antes el vídeo entre el Walter Sullivan adulto y su versión infantil. Tienes que volver al Bar, así que usa el mapa para orientarte. En algunas zonas habrá más enemigos, intenta evitarlos en la mediad de lo posible.

En el bar, acaba con los monos (10) y cruza la puerta con el código que desbloqueaste antes. El camino hacia arriba está bloqueado, así que baja por las escaleras eliminando murciélagos si todavía queda alguno y evitando a los espíritus. Abajo del todo encontrarás una puerta, crúzala y después del vídeo te tocará pelear.
(VER MONSTRUOS DE PARED).

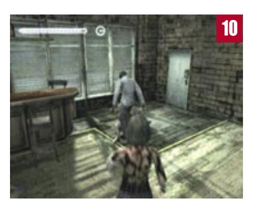
Cuando le hayas vencido, la puerta del otro lado de la sala se desbloqueará, así que crúzala y baja por las escaleras de caracol. Entra en el agujero de la plataforma en la parte central si quieres salvar tu avance y al volver aquí baja hasta abajo del todo. Junto a la puerta que tienes que cruzar encontrarás el **Diario de Frank Sunderland**.

MONSTRUOS DE PARED

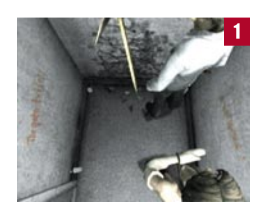
La verdad es que este enfrentamiento no será difícil si sigues atentamente nuestras indicaciones. En primer lugar, si tienes todavía en tu inventario una Bebida o una Ampolla ya tienes media pelea ganada. En segundo lugar, no te preocupes demasiado por Eileen en esta pelea; si estás demasiado pendiente de ella os irá mal a los dos. De las paredes bajarán enormes cuadros con monstruos de esos que has visto antes salir de las paredes pero algo más creciditos. Pero no se trata de matarlos a todos uno a uno, si no de encontrar a uno en concreto.
Selecciona tu mejor arma (recomendamos el hacha, aunque las armas de fuego también valen) y golpea a un monstruo cuando el cuadro baje (Eileen también te ayudará). Si ves que el resto de monstruos no se quejan a la vez elige otro cuadro. Sigue así hasta que veas que el daño de tu golpe se refleja en todos los monstruos a la vez. Eso significa que has encontrado al monstruo original, así que no le des tregua en ningún momento golpeándole sin parar hasta que muera, llevándose con él al resto.



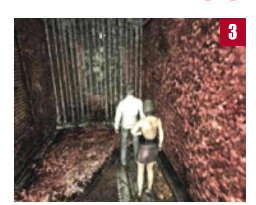

9


10

■ 21 REGRESO AL EDIFICIO APARTAMENTOS


1


2


3

Estás en tu apartamento en la época en la que Joseph era su inquilino. Coge todas las **Notas Rojas del Diario** del comedor y del dormitorio, además de las normales, claro. Vuelve al comedor y mira el vídeo: te enterarás de que Henry y Eileen son las dos últimas víctimas de la lista de Walter.

Ve al final del pasillo que hay entre el dormitorio y el baño y coge el **Pico de la Esperanza** que hay clavado en la pared **(1)**. La puerta del cuarto donde está la lavadora está rota, así que ve al baño y métete por el agujero.

Sigues en tu apartamento, pero en el presente. Usa las Velas Sagradas para exorcizar a los espíritus y ve a la misma pared de donde cogiste el Pico. Úsalo en ella y Henry abrirá un boquete que comunica con una estancia secreta **(2)**.

Después del vídeo, examina el cuerpo crucificado de Walter Sullivan y examina el bolsillo del abrigo. **Responde "Sí"** cuando te pregunten y conseguirás las **Llaves de la Liberación**. Vuelve a tu apartamento y usa las llaves en la puerta de entrada. ¡¡Por fin podrás salir de tu apartamento!!
Henry se reunirá con Eileen y notará que el mundo real sigue infectado por los espíritus. Algunos de los pasillos tendrán rejas y en ocasiones **Walter aparecerá armado con dos pistolas** y empezará a dispararte **(3)**. En cuanto le veas corre. **El objetivo es llegar al apartamento 105**, el del Superintendente, pero antes puedes pasar por el resto de los pisos para coger unos cuantos ítems. **Empezando por este tercer piso, entra en el apartamento 301,** elimina a los dos monstruos de dos cabezas que hay dentro y coge el **Medallón Santo** de esa especie de Jaula que hay al final. Baja las escaleras que hay dentro del piso para acabar con otro monstruo de dos cabezas **(4)**. Ahora estás en el **apartamento 201**. Coge la **Bebida Nutritiva** y sal por la puerta al pasillo de la segunda planta.

Seguramente Walter aparecerá, así que corre junto a Eileen hasta el apartamento 202. Encontrarás un agujero en la pared, junto a las pinturas, que lleva al 203: antes coge la **Espada de Obediencia**.

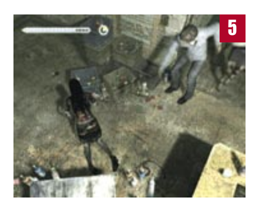
En el otro apartamento verás el Insecticida si no lo cogiste la otra vez. Si no te deshiciste durante del espíritu de Cynthia (la del pelo largo) estará por aquí, así que aprovecha la Espada y líbrate de ella de una vez **(5)**.

Entra en el apartamento 204 para coger una **Bebida Nutritiva**. Sal por la puerta principal del corredor que lleva al pasillo de las escaleras. Acaba con las pacientes antes de que se te echen todas encima (usa el revólver) **(6)**. Eileen te ayudará, aunque dependiendo de su salud lo notarás más o menos.

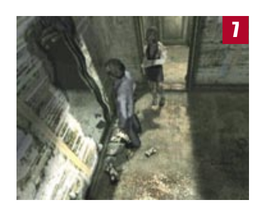
↘ CURIOSIDADES

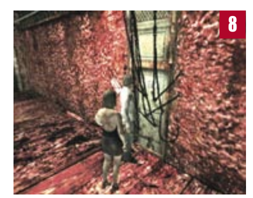
¿Recuerdas que, al principio del todo del juego, cuando te despertabas por primera vez en el apartamento 302 "alternativo", según tu personaje faltaban cosas y otras habían sido movidas? Si además echaste un vistazo a la foto de Henry que hay en el mueble del comedor, tu personaje afirmaba no conocer a esa persona. Al volver a tu apartamento normal, esa foto había cambiado por una de los apartamentos. ¿Qué estaba pasando? ¿Acaso Henry no se reconocía a sí mismo en la foto? La respuesta es no, ya que no se trataba de Henry, si no de Joseph, el anterior inquilino. El apartamento está tal y como lo tenía Joseph y que puedes comprobar leyendo su diario y sus notas durante el juego. Era el sueño de Henry, pero estaba soñando con ser Joseph, por eso no se reconoce en la foto y echa de menos objetos.

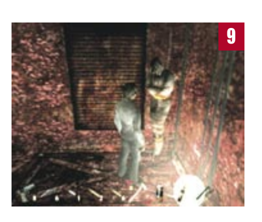

4


5


6







Cruza la puerta del otro lado del pasillo para revisar el resto de apartamentos. Si necesitas balas de revólver, sube al tercer piso y entra en el apartamento 303. Además de otra paciente, también encontrarás una **Caja de Balas**.

En la segunda planta, en el apartamento 205 encontrarás una **Bebida Nutritiva**. En el 206 volverás a encontrarte con Walter. A partir de ahora estará en este apartamento. Coge la **Vela Sagrada** del dormitorio y entra por el agujero de la habitación **(7)**. En el 207, coge la **Caja de Balas** y sal por la otra puerta.

Acaba con el monstruo de dos cabezas y baja a la primera planta. En el apartamento 107 hay una **Bebida Nutritiva**, en el 106 una **Vela Sagrada**, una **Ampolla** y un **Botiquín** y, por fin, llegarás hasta el apartamento 105. El problema es que hay **seis cadenas que bloquean la puerta** de entrada del apartamento **(8)**. De momento, sal del corredor por la puerta doble y llegarás a la entrada del edificio.

Acércate al centro de la estancia, donde está el dibujo en el suelo y coge el **Cuaderno de Dibujo**. Verás que Eileen se queda ahí quieta, así que déjala. Tu objetivo ahora es encontrar a los **seis ahorcados** que hay en el edificio para desbloquear las cadenas del apartamento 105. Ve por la otra puerta del corredor para encontrarte con el **primer ahorcado (9)**. Acércate a él y pulsa X para hablar con él y que desaparezca. Eso significa que ya hay una cadena menos. Ve hasta el fondo del pasillo y encontrarás a otro **ahorcado**, así que repite la operación.

Entra en el apartamento 104 para coger el Botiquín. Aparecerán dos monstruos de la pared. Ve por el pasillo hasta la habitación con jaula y encontrarás **otro ahorcado**. **Entra en el 103.** Acaba con los monstruos, coge la **Bebida Nutritiva** y habla con el **cuarto ahorcado**, en la esquina del comedor.

En el apartamento 102, coge otra **Bebida Nutritiva** y busca en el piso al **quinto ahorcado**. Por último, entra en el 101 y **busca al último ahorcado en una de las jaulas (10)**. También podrás hacerte con una **Caja de Balas** para la pistola.

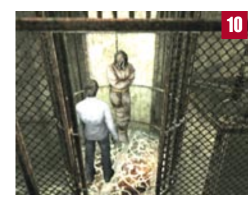
Ve corriendo al apartamento 105, aunque antes de llegar verás un nuevo vídeo. Después, te recomendamos que uses las Velas que te queden para **curar a Eileen** y rápidamente entréis en el apartamento, ya que si está bien de salud al entrar **influirá en el final**.

WALTER SULLIVAN

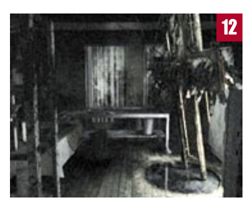
Habrás notado en el vídeo anterior el monstruo gigante del fondo, los ocho cuerpos colocados en los laterales de la sala circular empalados con ocho lanzas, Eileen en el centro caminando por una plataforma hacia lo que parece una especie de piscina de sangre y la bola extraña que no para de girar.
Bien, una vez termine el vídeo tienes que saber que Walter es invulnerable a tus ataques, así que ahorra munición. Esquiva sus ataques y usa el Cordón Umbilical en el monstruo gigante del fondo. Walter quedará atontado momentáneamente, pero aún no es vulnerable. A partir de ahora irás viendo de vez en cuando cómo Eileen se va acercando cada vez más a la piscina de sangre. Si conseguiste recuperar su salud antes de entrar en el apartamento 105 tardará más en llegar. Por el contrario, si sus heridas eran graves, irá más rápido hacia la piscina. Eileen se dirige hacia la extraña bola y si consigues derrotar a Walter antes de que Eileen la toque salvarás a la chica y el final será mejor. Lo que tarde en alcanzar la bola extraña y tocarla es el tiempo que tienes para derrotar a Walter.
Acércate a cada una de las 8 estatuas y quitarles las lanzas que tienen clavadas para, acto seguido, correr hasta el monstruo gigante y clavárselas a él. Como te dijimos que dejaras 4 espacios en tu inventario, tendrás que hacerlo en dos tandas. Cuando todas las lanzas estén clavadas en el monstruo, Walter será vulnerable, así que coge tu revólver y vacíale todas las balas que lleves encima. Después, elige el hacha y termina el trabajo. Él también llevará un arma de fuego y una contundente, así que cuidado.
Nota: Si has llevado contigo el Cordón Umbilical pero no se lo pones al monstruo gigante, podrás terminar el juego, aunque con el peor de los cuatro finales posibles. Si no lo cogiste en el apartamento 105 y has llegado al enfrentamiento final sin él, no podrás quitar las lanzas de los cuerpos de la sala, por lo que no podrás derrotar a Walter. Tendrías que cargar de nuevo tu última partida y hacerlo bien.
Una vez que Walter muera, siéntate a contemplar el vídeo del final que has logrado. Enhorabuena, has terminado *Silent Hill 4*, al menos con uno de los posibles finales.











Tras ver un nuevo vídeo, coge el Cordón Umbilical del mueble del comedor **(11)**. Si Eileen está bien de salud, en el siguiente vídeo te tratará con dulzura. Coge la **Bebida Nutritiva y vuelve a tu apartamento**, el 302. **El camino no será fácil,** ya que volverá a haber monstruos de varias clases, así que prepara tu revólver o intenta ignorarles, pero ojo con tu salud, **vas a necesitar hasta la última gota de vida** en breve. Al entrar en tu apartamento, GRABA LA PARTIDA , ya que es **tu última oportunidad para salvar** tus avances.

Vas a necesitar 4 espacios libres en tu inventario para la batalla final, así que lo mejor que puedes hacer es lo siguiente:

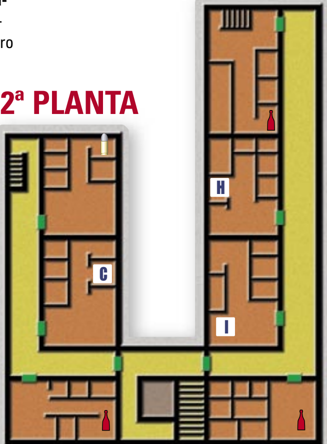
- Equipar el hacha.
- Equipar el revólver con todas las balas disponibles que tengas.
- Una Ampolla de vida.
- El Cordón Umbilical.

Deja el resto de objetos en el Baúl, sube la vida de Henry al máximo y entra de nuevo por el agujero de la pared del fondo para llegar de nuevo a la s**ala en la que estaba crucificado Walter (12).** Verás que ya no está, aunque debajo de la cruz hay un líquido negro extraño. Examínalo y di que sí para atravesarlo.

Aparecerás en una especie de dimensión roja con un agujero negro enorme en el centro. Selecciona el revólver como arma y examina el agujero para meterte por él. Por fin llegaremos ante Walter en lo que será el enfrentamiento final.
(VER WALTER SULLIVAN).







FINALES

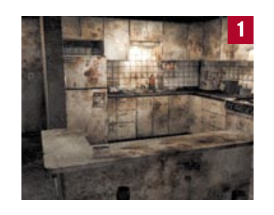
Good+ FINAL "ESCAPE"



REQUISITOS INDISPENSABLES: tu apartamento ha de estar limpio de espíritus y debes salvar a Eileen.

El lugar se empieza a desmoronar. Henry se da cuenta que Eileen sigue viva y el Walter adulto cae al suelo llamando a su Madre **(1)**.
A la vez, el Walter infantil toca la puerta del apartamento 302 y termina desvaneciéndose...
Henry visita a Eileen en el hospital y ella le dice que necesita un nuevo lugar donde vivir...,.

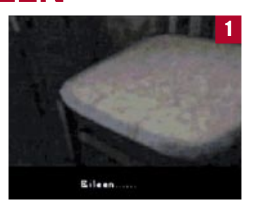
Good FINAL "MADRE"



REQUISITOS INDISPENSABLES: tu apartamento tiene que estar infectado y debes salvar a Eileen.

Todo se desarrolla igual que en el final anterior, sólo que cuando Henry visita a Eileen en el hospital y ella termina diciéndole que debe volver a Ashfield Heights. Para terminar, vemos cómo el apartamento de Henry está todavía infectado por los espíritus y muestra el aspecto que tenía al comienzo del juego **(1)**.

Bad+ FINAL "MUERTE DE EILEEN"



REQUISITOS INDISPENSABLES: tu apartamento debe estar limpio de espíritus. Eileen debe morir.

El lugar se desmorona, el Walter adulto cae al suelo llamando a su madre y el Walter infantil toca la puerta del apartamento 302... En la siguiente escena Henry despierta en su dormitorio y oye por la radio que la policía ha encontrado 10 cadáveres, 5 hombres y 5 mujeres. También informan que Eileen Galvin fue encontrada y llevada al hospital, pero que murió más tarde debido a la gravedad de sus heridas. Al escuchar esto, Henry cae al suelo y comienza a llorar... **(1)**

Bad FINAL "21 SACRAMENTOS"



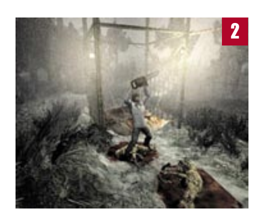


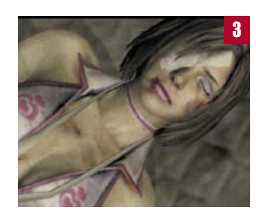
REQUISITOS INDISPENSABLES: tu apartamento tiene que estar infectado por los espíritus y Eileen tiene que morir.

Al no poder salvar a Eileen y al haber destruido a Walter el lugar se empieza a desmoronar. El Walter adulto cae al suelo sobre un charco de sangre llamando a su Madre. Henry empieza a sufrir un terrible dolor de cabeza **(1)** y en la siguiente escena el Walter infantil aparece en el apartamento 302, contento por haber vuelto a su "Madre". Mientras, vemos también al Walter adulto escuchando la radio **(2)**, en la que cuentan que la policía ha encontrado los cadáveres de 6 hombres y 5 mujeres asesinados con el mismo modus operandi del caso Walter Sullivan. También informan que Eileen Galvin fue encontrada más tarde y llevada al hospital, pero que murió más tarde debido a la gravedad de sus heridas.
Más tarde se vuelve a escuchar por la radio que han encontrado los cuerpos de 5 policías y del superintendente Frank Sunderland en el Bloque de apartamentos de South Ashfield, así como otro cadáver con la cara completamente desfigurada en el apartamento 302, posiblemente del inquilino Henry Townshend...

SECRETOS







• **Modo de juego "A Brand New Fear":** al terminar el juego por primera vez, salva la partida después de los créditos (pondrá como nombre de partida "A Brand New Fear". Carga esta partida de nuevo desde el menú principal y empieza de nuevo la aventura, en la que algunas cosas habrán cambiado **(1)**.

• **Motosierra:** jugando en este nuevo modo, la primera vez que vayas al Bosque, busca en la zona cerca del coche de Jasper unos troncos cortados. Junto a ellos se encuentra la motosierra. Es un arma poderosa, pero lenta **(2)**.

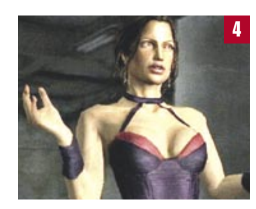
• **Traje de enfermera para Eileen:** tienes que terminar el juego con un final que no sea "21 Sacramentos". Después, jugando en el modo "A Brand New Fear", cuando te encuentres fuera del apartamento 302 la segunda vez que vuelvas al edificio de apartamentos, ve al 303, que es el de Eileen. Busca por todo el apartamento hasta encontrar el traje de enfermera. Cuando vayas a terminar el juego, asegúrate de llevar en tu inventario el traje cuando te enfrentas a Walter. Tienes que conseguir uno de los finales buenos. Luego, cuando vayas a empezar una nueva partida, te darán la opción de seleccionar el traje de Eileen, justo después de elegir el nivel de dificultad **(3)**.

• **Traje alternativo para Cynthia:** primero tienes que haber conseguido el traje de enfermera de Eileen y haber obtenido los cuatro finales distintos, todo ello grabado en el mismo archivo. Si haces esto, cuando vuelvas a empezar una partida te darán la opción de elegir un traje alternativo para Eileen, que también afectará a Cynthia **(4)**.

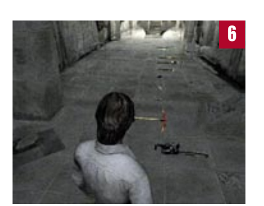
• **Ametralladora para Eileen:** si consigues un 90% en tu ránking al final del juego (es decir, 9 estrellas), el color de tu archivo salvado será distinto. Si empiezas otra partida, la próxima vez que estés en el edificio de apartamentos podrás hacerte con una ametralladora en el apartamento 102, que puedes equipar a Eileen. Es poderosa, pero Eileen puede dañarse **(5)**.

• **Modo "Una Sola Arma":** si consigues un 100% en el ránking al final del juego (10 estrellas), el color de tu archivo salvado será distinto. Cuando elijas un modo de dificultad pulsa a la derecha para cambiar el color del selector a Rojo. Seleccionando una dificultad en rojo te hará entrar en este nuevo modo. En él, cuando llegues la primera vez a la estación de metro encontrarás todas las armas del juego (excepto la pistola) colocadas en el suelo en una fila. Cuando cojas una, el resto desaparecerá. Esto significa que tendrás que superar el juego con el arma que has escogido (más la pistola, que encontrarás en el sitio habitual) **(6)**.

• **Modo "Apartamento Repleto":** si superas el modo "un solo arma" con el 100%, empieza una nueva partida y, al elegir la dificultad, mueve el cursor a la izquierda para cambiar el color a verde. Esto te permitirá elegir de nuevo un arma igual que antes, pero podrás coger todas las que quieras. Y siempre que vuelvas al apartamento encontrarás 10 Bebidas Nutritivas en el frigorífico y 6 cajas de munición en el cuarto de la lavadora **(7)**.











Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 70

SUPLEMENTO GRATUITO PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA

Play2 manía

TODOS LOS JUEGOS QUE VAN A ARRASAR EN PS2!

Los Bombazos de esta Navidad

GTA San Andreas • Getaway Lunes Negro
Jak 3 • Need for Speed Underground 2
Call of Duty Finest Hour • Ratchet & Clank 3
Prince of Persia 2 • EyeToy Play 2
Ghost Recon 2 • Mortal Kombat Deception
...y muchos juegos más.

¡TE AVANZAMOS LOS JUEGAZOS DEL AÑO!



GTA San Andreas



The Getaway Lunes Negro



Need for Speed Underground 2



Prince of Persia El Alma del Guerrero



Ghost Recon 2



Mortal Kombat Deception



Dragon Ball Z Budokai 3



EyeToy Play 2

SUMARIO

GTA San Andreas 04
The Getaway Lunes Negro 08
Prince of Persia El Alma del Guerrero . 10
Jak 3 12
Need for Speed Underground 2 14
Killzone 16
Call of Duty Finest Hour 18
Goldeneye Agente Corrupto 20
Ghost Recon 2 22
Mortal Kombat Deception 24
Dragon Ball Z Budokai 3 26
EyeToy Play 2 28
Sega Superstars 29
U Move Supersports 29

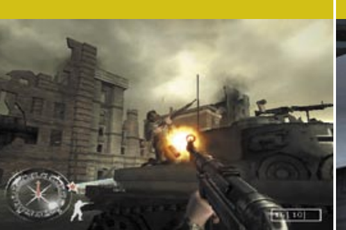


Killzone





Jak 3



Call of Duty Finest Hour



Goldeneye Agente Corrupto



Los Urbz: Sims en la ciudad



Ratchet & Clank 3



Esto es Fútbol 2005



Los Increíbles



Sega Superstars



U Move Supersports

CALENDARIO

En este suplemento encontrarás los mejores juegos que van a salir a la venta de aquí a finales de año, claro que no son los únicos Bombazos de la Navidad. Habría que sumarles los que ya están en el mercado. Para que no te líes, aquí tienes este Calendario de Lanzamientos:

SEPTIEMBRE

Shellshock Nam'67	Eidos	Acción
Second Sight	Codemasters	Aventura
Burnout 3	EA Games	Velocidad
Psi-Ops	Midway	Aventura
Forgotten Realms	Atari	Acción
Crisis Zone	Sony	Arcade de pistola
Silent Hill 4	Konami	Aventura de terror
Conflict Vietnam	SCI	Acción
Resident Evil Outbreak	Capcom	Aventura de terror
Colin McRae 2005	Codemasters	Velocidad

OCTUBRE

Star Wars Battlefront	Activision	Acción
TOCA Race Driver 2	Codemasters	Velocidad
Club Football 2005	Codemasters	Deportivo
FIFA 2005	EA Sports	Deportivo
Pro Evolution Soccer 4	Konami	Deportivo
Sega Superstars	Atari	15 de octubre
Tony Hawk's Under 2	Activision	Deportivo
Crash Twinsanity	Vivendi	15 de octubre
Sly 2: Ladrones de guante blanco	Sony	22 de octubre
Manager de Liga 2005	Codemasters	Deportivo
Flat Out	Virgin	29 de octubre
Total Club Manager 2005	EA Sports	Deportivo
NBA Live 2005	EA Sports	Deportivo
GTA San Andreas	Take 2	29 de octubre
Leisure Suit Larry	Vivendi	29 de octubre
King of Fighters Pack	Virgin Play	29 de octubre
Esto es Fútbol 2005	Sony	Deportivo

NOVIEMBRE

Get On Da Mic	Eidos	2 de noviembre
WRC 4	Sony	Velocidad
ESDLA La Tercera Edad	EA Games	4 de noviembre
EyeToy Play 2	Sony	5 de noviembre
Mortal Kombat Deception	Virgin	5 de noviembre
Los Urbz: Sims en la ciudad	EA Games	11 de noviembre
Dragon Ball Z Budokai 3	Atari	12 de noviembre
Los Increíbles	THQ	12 de noviembre
NFS Underground 2	EA Games	Velocidad
Killzone	Sony	24 de noviembre
Ratchet & Clank 3	Sony	Plataformas
Goldeneye Agente Corrupto	EA Games	25 de noviembre
Call of Duty Finest Hour	Activision	26 de noviembre
Ghost Recon 2	Ubisoft	Noviembre
Prince of Persia 2	Ubisoft	Aventura
The Getaway 2	Sony	Noviembre
SingStar Party	Sony	Noviembre
U Move Supersports	Konami	Noviembre
Polar Express	THQ	Noviembre

DICIEMBRE

Jak 3	Sony	Plataformas

Los Urbz: Sims en la Ciudad . . 30
Ratchet & Clank 3 31
Esto es Fútbol 2005 32
Los Increíbles 32
Crash Twinsanity 34
Spyro A Hero's Tail 34
El Espantatiburones 34

Escoger un juego en Navidad no es sencillo. De septiembre a diciembre se ponen a la venta más juegos que en ningún otro período del año y además también los de más calidad. Para que vayas haciendo tus planes, hemos preparado este suplemento (acompañado de un vídeo CD). Así te será más fácil tener claro qué es lo que más te interesa poner en tu lista de Reyes...

GTA SAN ANDREAS

La aventura más grande y ambiciosa jamás contada

Compañía **Rockstar** | Género **Simulador de mafioso** | Lanzamiento **29 Octubre**

Mientras que algunas sagas evolucionan lentamente, paso a paso, otras dan un salto de gigante, como es el caso de *GTA*. Si pensabas que *Vice City* era la bomba, espera a ver *San Andreas*...

PARA ADULTOS
Como anteriores entregas, *GTASA* va a ser un juego para mayores de 18 años, tanto por su trama como por su desarrollo.

GTASA **nos va a contar la historia de CJ, un joven que se ve obligado a volver a su barrio y tomar parte en la guerra de bandas. Y Rockstar ha dejado caer que la guerra de bandas sólo será una pequeña parte del juego...**



San Andreas es el nombre del estado compuesto por tres ciudades en el que se desarrollará el juego.



La aventura completa ofrecerá más de 150 misiones, más del doble de lo que ofreció en su día *Vice City*.



Rockstar aún guarda muchos secretos sobre el juego, pero ver a CJ con una pala... no puede ser nada bueno.

Si nos guiamos por la experiencia, *GTA San Andreas* va a ser el juego más exitoso y vendido de estas navidades, como ya lo fueron *GTA III* en el 2001 y *Vice City* en el 2002. Sin embargo, en el caso de *San Andreas* las razones parecen más que justificadas: lejos de ser más de lo mismo, el juego va a ser una evolución más que una secuela.

AL ESTILO AMERICANO

Como ya adelantamos en nuestro reportaje del mes pasado, San Andreas es el nombre del estado americano ficticio en el que se desarrollará la aventura y estará compuesto por tres ciudades y la periferia que las une (campos, desiertos, pueblos, autopistas...). Y para que os hagáis una idea de su magnitud, sólo el terreno de juego será 5 veces mayor que en *Vice City*... y eso que Rockstar aún se guarda muchos detalles y sorpresas. El protagonista de esta nueva historia será Carl Johnson, alias "CJ", un joven con muchos problemas, entre los que se encuentra las guerras de ban-

TAN REAL COMO LA VIDA MISMA...









1 COMPRARÁS ROPA... Aunque no te guste ir de tiendas, en *San Andreas* podrás comprar cientos de prendas (deportivas, casual, etiqueta...) así como accesorios y, supuestamente, calzado.

2 COMIDA A LA CARTA También tendrás que atender a tus necesidades fisiológicas y cada cierto tiempo tendrás que comer... Pero ojo, que como te pases de la raya, CJ se pondrá "fondón".

3 TRABAJA POR DINERO Para ser el amo de las calles, CJ tendrá que conseguir dinero, bien trabajando (aparca-coches, repartidor, taxista...) o bien de forma menos ortodoxa (robar casas... etc).

4 SIEMPRE EN FORMA Gracias a los numerosos gimnasios y actividades deportivas, como el basket o la natación, CJ podrá ponerse en forma, algo imprescindible para superar algunas misiones.



Sin llegar a suponer un revolución gráfica respecto a *Vice City*, Rockstar nos va a ofrecer entornos más detallados, mejores animaciones, horizontes más lejanos...



Uno de los aspectos más sorprendentes de *San Andreas* va a ser la inclusión de "currados" bosques y pueblos, que servirán de unión entre las 3 ciudades del juego.

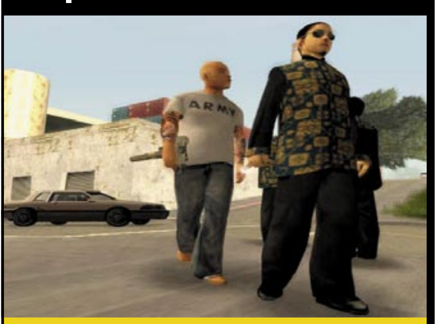
das que asolaron la costa oeste de los EE.UU. a principios de los años 90. Así las cosas, según nos movamos por las ciudades iremos conociendo nuevas bandas, como Los Ballas, Los Santos Vagos o Las Triadas Chinas. Cada una de estas bandas tendrán un jefe, que bien nos encargará trabajitos o se enfrentará a la banda de CJ, los Orange Grove.

DEFIENDE TUS COLORES

Independientemente de su actitud, todas las bandas tendrán unos colores representativos, que veremos en pañuelos, gorras y otras prendas de vestir de los miembros de la banda en cuestión. De este modo, en todo momento sabremos si estamos en territorio hostil... o si debemos disparar o guardar el arma.

> *SAN ANDREAS* TIENE TODO LO QUE HAS SOÑADO ENCONTRAR EN UN *GTA*...Y MUCHO MÁS.

¡ES LA GUERRA!



1. BANDAS CALLEJERAS

En los distintos barrios que compondrán las ciudades de San Andreas nos esperan numerosas bandas. Las habrá chinas, sudamericanas... algunas nos darán trabajo y otras... un poco de "guerra".



2. LUCHA DE BANDAS

En muchas ocasiones, para conquistar el territorio de una banda rival necesitaremos la ayuda de los "matones" de nuestro grupo, y para ello, tendremos que gozar de cierto respeto.



La riqueza de entornos de *GTASA* va a ser uno de los puntos fuertes del juego: tan pronto estaremos rodeados de casinos y neones como perdidos en mitad del campo haciendo el "animal" con un Quad.









El dinero será más importante que nunca: podremos comprar armas, ropa, comida, hasta vehículos RC...



Durante la aventura podremos disfrutar de cientos de minijuegos, como carreras, partidas de póker...

CUIDA TU ASPECTO
Un elemento básico de la aventura será cuidar nuestro aspecto: la imagen nos puede hacer ganar o perder el respecto de la banda.

Si la guerra ya está declarada, sólo nos quedará una salida: acabar con la otra banda y conquistar su territorio. Para ello necesitaremos cumplir una serie de requisitos previos. Por un lado tendremos que tener un nivel de respeto entre los miembros de nuestra banda, respeto que ganaremos si CJ viste de forma elegante, está en buena forma física o si luce tatuajes o un buen rapado. Por otra parte, necesitará dinero para comprar armas y todo lo necesario para la "guerra". Si cumplimos ambos requisitos, se nos unirán varios miembros de nuestra banda y conquistaremos su territorio si sobrevivimos a unas cuantas oleadas de enemigos.

La "riqueza" arquitectónica de cada ciudad promete crear escuela: complejas redes de autopistas, carreteras de circunvalación, aeropuertos... Sin olvidarnos de la variedad de edificios y localizaciones típicas de cada ciudad.



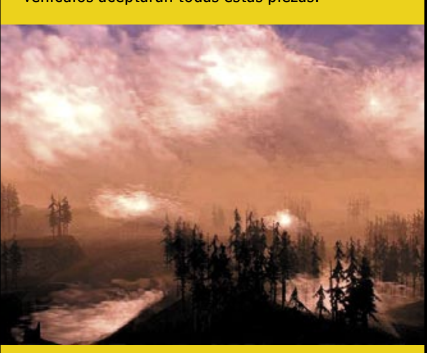
Aparte de ofrecer una absorbente trama, una banda sonora el triple de larga y muchos detalles más, buena parte del éxito del juego se deberá a la libertad de acción y elección que dejará al jugador para hacer lo que quiera.

UNA CAJA DE SORPRESAS...



1. COCHES "TUNEABLES"

En ciertos talleres especiales podremos comprar hasta seis mejoras distintas, como varios tipos de capó, alerones y nitro, aunque no todos los vehículos aceptarán todas estas piezas.



2. MÁS GRANDES...Y ALTOS

Los entornos, aparte de crecer a lo "ancho", también lo harán a lo alto. De hecho, habrá una montaña, llamada Chilliad, cuyo ascenso en bici nos llevará cerca de un cuarto de hora...



3. MÁS Y MÁS VEHÍCULOS

Cosechadoras, trailers, tractores, lowriders, nuevos tipos de aeroplano y barco... en fin, que los 100 coches de *Vice City* prometen quedarse pequeños al lado de la cifra de *San Andreas*.

Aparte de las guerras de bandas, también trabajaremos para otros personajes, realizando tareas como robar coches o saqueando mansiones.

PERSONALIZACIÓN TOTAL

Otra de las grandes novedades del juego será la posibilidad de personalizar al protagonista, al que podremos comprar un amplio abanico de prendas de ropa y accesorios (camisetas, trajes, gorras, collares...), rapar, tatuar con cientos de diseños... etc.
La idea es que cada jugador acabe teniendo un "CJ" completamente distinto. Por si fuera poco, también podremos modificar su aspecto físico, haciendo que engorde si come más de la cuenta o que se ponga en forma acudiendo a distintos gimnasios, jugando al basket o nadando y buceando, sin olvidar que podremos alterar su estilo de lucha.
Por si todo esto fuera poco, habrá más armas, nuevos vehículos, cerca de 150 misiones (más del doble que *Vice City*) y una banda sonora con todo tipo de géneros (rap, techno, pop...) que durará el triple que lo oído en *Vice City*. En fin, que todo apunta a que estamos ante una nueva obra maestra, que hará las delicias de los millones de seguidores de la saga *GTA*. Nosotros, desde luego, nos hemos quedado ya sin uñas... ¿Estaremos ante el juego definitivo de PS2?

THE GETAWAY: Lunes Negro

48 horas en el infierno londinense

Compañía **Sony** | Género **Simulador de mafioso** | Lanzamiento **29 Noviembre**

Si te abruman las gigantescas posibilidades de *San Andreas* y buscas algo similar, con un argumento igual de atractivo pero con un desarrollo más sencillo y lineal, tu juego va a ser la secuela de *The Getaway*.

EDDIE
Es uno de los 3 protagonistas de la aventura, un rudo boxeador que forma parte de una banda.



En *Lunes Negro* se dan cita los tiroteos, las persecuciones, el sigilo, la lucha cuerpo a cuerpo... Todo ello bajo una misma historia que podemos seguir desde la perspectiva de tres personajes muy distintos.



Los 3 personajes tendrán habilidades comunes, como conducir o pegar la espalda a la pared para fisgonear...



También dispondremos de algunos vehículos nuevos en la saga, como distintos tipos de motocicleta.



En esta nueva entrega habrá un montón de escenarios nuevos, como un gimnasio, un banco, un desguace...

En 2002, coincidiendo con el lanzamiento de *Vice City*, Sony también apostó por los simuladores de mafiosos, pero con una propuesta más seria y realista, ambientada en una fabulosa recreación de Londres, que otorgó mayor importancia a la trama que a la libertad de acción. Estas señas de identidad, junto con la posibilidad de disfrutar de la aventura desde el punto de vista de distintos personajes, se mantendrán en *Lunes Negro*, una historia completamente nueva que arrancará dos años después de los hechos que vimos en *The Getaway*.

HÉROES Y VILLANOS

Los protagonistas de esta nueva aventura serán Mitch, policía de Londres, el corpulento boxeador Eddie y una frágil jovencita experta en informática llamada Sam. A todos ellos podremos controlarlos según avancemos la aventura y nos ofrecerán misiones y situaciones distintas. Así, la aventura comenzará con la primera misión policial de Mitch, una redada

LAS CLAVES DE UNA AVENTURA EN LOS BAJOS FONDOS







1 CINE NEGRO HECHO VIDEOJUEGO Tanto la cuidada trama argumental, digna del mejor cine negro, como el vocabulario que oiremos en el juego serán sólo para adultos.

2 ACCIÓN, CONDUCCIÓN Y SIGILO Los tres estilos de juego se intercalarán en la aventura, aunque predominarán sobre todo los dos primeros, como en el primer *The Getaway*.

3 UNA GRAN RECREACIÓN DE LONDRES Aunque la ciudad será la misma que en el primer juego, tendremos acceso a nuevos lugares, como una genuina sala de billar, el metro...





Como en el anterior *The Getaway*, no habrá indicadores de ningún tipo, ni de salud ni mapas ni nada parecido.



La conducción volverá a ser vital en el desarrollo de algunas misiones, como por ejemplo en persecuciones, y se decantará por un estilo más cercano a la simulación que al arcade. Además, todos los coches serán reales...

THE GETAWAY 2 VA A SER UNA GRAN AVENTURA, PESE A QUE EL CONCEPTO DE JUEGO NO HA EVOLUCIONADO RESPECTO AL PRIMERO.

contra unos narcotraficantes que desencadenará una serie de acontecimientos que cambiarán la vida de los protagonistas en las 48 horas que abarcará el juego. Así, en estos dos días tendremos que superar todo tipo de situaciones: escoltar a un compañero, perseguir un vehículo...

TRES ESTILOS DE JUEGO

Dentro de este marco general, Mitch será el personaje más orientado a los tiroteos y la acción directa. Con él dispondremos de varios tipos de arma de fuego, granadas de humo... Por su parte Eddie podrá noquear fácilmente con sus puños a cualquier enemigo que se le ponga por delante, mientras que Sam tendrá en el sigilo su principal arma.
Sin revolucionar mucho sobre la fórmula que vimos hace dos años, *Lunes Negro* sabrá colmar las expectativas de los seguidores del juego original.

DE TODO UN POCO...





1. CUERPO A CUERPO
Eddie tendrá que demostrar sus dotes en el boxeo frente a numerosos enemigos, ya que en ocasiones no tendrá armas para plantarles cara.

2. NUEVAS ACCIONES
Podremos arrastrar los cuerpos para quitar de en medio las evidencias de nuestro paso, o en el caso de Mitch, esposarlos para que no huyan.

PRINCE OF PERSIA EL ALMA DEL GUERRERO

Más oscuro, más sombrío... más príncipe

Compañía **UbiSoft** | Género **Aventura de acción** | Lanzamiento **Noviembre**

Una de las mejores aventuras de la anterior campaña navideña regresa a PS2 dispuesta a cautivar al gran público con un enfoque más maduro y corrigiendo todos los errores de su antecesor.

EL PRÍNCIPE
Tras concluir *Las Arenas del Tiempo*, nuestro querido príncipe ha caído presa de una maldición, y tendremos que encontrar el remedio en *El Alma del Guerrero*.

Los duelos de espada seguirán llevando la voz cantante a lo largo de la aventura, y ahora, entre los enemigos comunes, encontraremos gigantes en los que nos tendremos que "subir" para eliminarlos.



El príncipe regresará con nuevos trucos bajo el brazo, como girar en los postes para atacar a varios enemigos.



Como novedad en el sistema de lucha, podremos coger el arma del enemigo abatido y utilizarla en los combos.



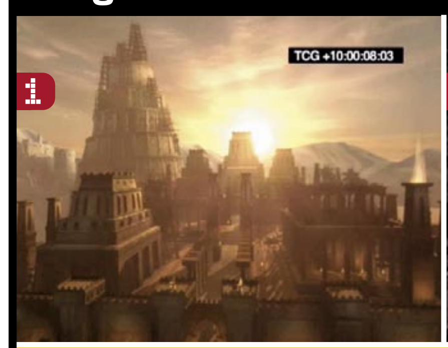
Junto con los enemigos humanos, gigantes y pajarracos, encontraremos nuevas criaturas de espectacular diseño.

Gracias a su fabulosa mezcla de plataformas y combate, el Príncipe conquistó las navidades pasadas el corazón de buena parte de los usuarios de PS2. Sin embargo, como en toda relación "amorosa", ciertos aspectos no terminaron de gustar, como la breve duración de la aventura o el aspecto poco rudo del Príncipe, algo que va a cambiar...

UN HÉROE MALDITO

La historia de *El Alma del Guerrero* comenzará justo nada más concluir la anterior aventura. El príncipe regresa a Babilonia, donde es perseguido por una monstruosa criatura legendaria conocida como Dahaka, que es la encargada de devolver el curso del tiempo a la normalidad. La única forma de poner fin a esta maldición es acudir a la Isla donde se generan las Arenas del Tiempo, viajar al pasado y de este modo destruir a la Emperatriz de las Arenas, la creadora de... pues eso, las dichosas Arenas. De esta forma desaparecerá Dahaka y la fuente de todos sus males... Pero lógicamen-

¿POR QUÉ SUCUMBIRÁS AL ENCANTO DE ORIENTE?







1 BRILLANTE PUESTA EN ESCENA Babilonia y otros parajes orientales quedarán fastuosamente reflejados en el juego, luciendo unos espectaculares efectos visuales.

2 UN CÓCTEL DE SALTOS Y ACCIÓN A lo largo de la aventura se combinarán de forma sobresaliente los saltos y las plataformas con espectaculares combates cuerpo a cuerpo.

3 UNA TRAMA QUE ENGANCHA No faltarán los enemigos carismáticos, la buena de turno que conquistará el corazón del príncipe... Tendrá de todo para enganchar de lo lindo.





Las acrobacias se integrarán más en el combate: giros, volteretas y otras cabriolas llevarán espadazo "gratis".



La aventura nos llevará por todo tipo de escenarios: un barco atacado en plena travesía, una oscura y tétrica isla, un castillo repleto de trampas y puzzles... incluso viajaremos al pasado para destruir las Arenas del Tiempo.

LA MAGIA DE ORIENTE COMPARTIRÁ CARTEL CON UN ARGUMENTO MÁS ADULTO Y OSCURO REPLETO DE ACCIÓN Y PLATAFORMAS.

te, cumplir con el plan previsto no va a ser tan fácil como parece y ante él surgirán nuevos aliados y enemigos.

A GOLPE DE ESPADA

Como en su antecesor, a lo largo de la aventura se darán cita las plataformas y el combate, aunque ambas facetas estarán mejor combinadas e integradas que en la primera parte. No obstante, casi todas las novedades importantes recaerán en el sistema de combate. Ahora podremos recoger numerosas armas secundarias para realizar nuestros combos de ataque o remates distintos. También podremos utilizar elementos del entorno, como postes, para realizar ataques nuevos o utilizar los poderes de las Arenas del Tiempo para ralentizar la acción o retroceder unos segundos. Y todo, como en su antecesor, bajo un ambientación de lujo y una puesta de escena con todo el encanto de Oriente.

LA NOBLEZA PELEANDO...





1. FORCEJEOS

Con los enemigos finales y otros seres poderosos el príncipe deberá superar espectaculares forcejeos de armas, en los que deberemos machacar botones.

2. REMATES

Ahora podremos acabar con los enemigos de formas mucho más espectaculares. Lo normal será ver las cabezas de los monstruos volando...

JAK 3

La aventura definitiva de dos héroes todoterreno

Compañía **Sony** | Género **Plataformas / Acción** | Lanzamiento **Diciembre**

DOS HÉROES Y UN DESTINO
En su juego más grande y variado, Jak y Daxter descubrirán por fin los secretos de los Precursores.

Adaptarse a la vida en el desierto no es fácil, pero si hay alguien capaz de hacerlo, esos son Jak y Daxter. Y es que cuando eres un experto en disparar y saltar, aprender a conducir vehículos 4x4 está chupado...

El nuevo hogar de Jak será Spartus, una pequeña ciudad en medio de un inmenso desierto. Para movernos por ella podremos montar en unas criaturas bípedas de gran velocidad y capacidad de salto.



La pareja protagonista será desterrada de Villa Refugio y tendrá que adaptarse a la vida en el desierto.



Jak volverá a ser el héroe más versátil, capaz de saltar, disparar con ocho armas distintas, conducir...



Los minijuegos y los momentos en los que controlaremos a Daxter darán aún más variedad al desarrollo.

Tras asombrarnos el año pasado con una de las más completas aventuras que han pasado por PS2, Jak y Daxter están a punto de regresar con la última entrega de su trilogía, un juego en el que por fin se revelarán los secretos de los antiguos Precursores y que mezclará saltos y acción con la conducción de vehículos todoterreno.

PERDIDOS EN EL DESIERTO

La aventura comenzará cuando nuestros héroes sean desterrados de Villa Refugio, ya que la población les cree culpables de una invasión de cabezachapas (los terribles seres mecánicos enemigos de Jak). La pareja irá a parar a Spartus, una diminuta ciudad en medio de un gigantesco desierto habitada por una tribu de duros supervivientes. Para ser aceptado en esta comunidad, Jak realizará las más variadas misiones que mezclarán saltos, minijuegos y disparos, siempre con el diminuto Daxter en su hombro, quien seguirá haciendo gala de su sarcástico sentido del humor. El ele-

TODOS LOS GÉNEROS PARA UN SOLO JUEGO







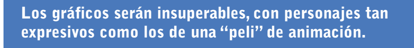
1 SALTANDO COMO EL PRIMER DÍA Jak no olvidará su origen plataformero y mantendrá todas sus habilidades para el salto, que serán la clave para resolver muchas misiones.

2 UN ARSENAL MUY RENOVADO Ocho armas distintas (cuatro más que en la anterior aventura), permitirán a Jak deshacerse de grandes grupos de enemigos en un instante.

3 CARRERAS DESIERTO A TRAVÉS Para movernos por los inmensos escenarios del juego usaremos vehículos 4x4. Y ni que decir tiene que disputaremos carreras al volante.







Los gráficos serán insuperables, con personajes tan expresivos como los de una "peli" de animación.



La gran novedad del desarrollo serán las misiones al volante de coches todoterreno. Tendremos todo un garaje, y los habrá específicos para diferentes tareas: carreras, combates, cacerías de cabeza-chapas...

JAK 3 SERÁ LA ÚLTIMA APARICIÓN DE LA PAREJA EN PS2, UN JUEGO AÚN MÁS LARGO Y VARIADO QUE *JAK II: EL RENEGADO*.

mento de combate se potenciará muchísimo y Jak dispondrá de un total de ocho armas de fuego y de nuevos poderes luminosos a añadir a sus habilidades oscuras ya conocidas.

TRACCIÓN A LAS 4 RUEDAS

Otra apuesta fuerte de *Jak 3* será la conducción, ya que vamos a recorrer un gigantesco desierto con pueblos, ruinas, templos... Y para movernos por él, qué mejor que una colección de vehículos de cuatro ruedas capaces de superar colinas y dunas y equipados con armas de fuego. Muchas misiones se cumplirán en estos vehículos, desde carreras hasta cacerías de gigantescos dinosaurios cabezachapas, pasando por combates con las bandas de conductores. Esta acción sobre ruedas completará un desarrollo más dinámico para una aventura con un objetivo nada fácil: ser aún mejor que su predecesora.

LUCES Y SOMBRAS





1. EL HÉROE OSCURO
Jak seguirá disponiendo de los poderes del Eco Oscuro, que le transformarán dotándole de increíbles capacidades para el combate cuerpo a cuerpo.

2. HÁGASE LA LUZ
El héroe equilibrará su lado oscuro con poderes de luz, que le convertirán en una especie de ángel. Tienen que ver con los secretos de los Precursores....

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Puesta a punto para volver a triunfar

Compañía **EA Games** | Género **Velocidad** | Lanzamiento **19 de noviembre**

El título que inició la moda del tuning de vehículos en los videojuegos regresará en apenas dentro de un mes con nuevas propuestas y cientos de piezas nuevas para demostrar porqué va a seguir siendo el mejor...

NFSU2 **es la secuela de uno de los grandes éxitos de 2003 y seguirá sus líneas de su antecesor, es decir, mucha velocidad, coches modificados y un adictivo espíritu arcade, acompañada de importantes novedades.**



Los más de 30 coches disponibles serán reales, y con ellos podremos movernos libremente por la ciudad.



A los tipos de carreras del primer *NFSU* se unirán otros nuevos, como unos circuitos cerrados muy técnicos.



La secuela lucirá unos efectos visuales aún mejores y pondrá en pantalla unos coches muy, muy detallados.

Resulta difícil creer que en tan sólo 12 meses EA Games haya conseguido hacer algo tan distinto y mejor con la segunda entrega de *NFS Underground*, una de las mayores sorpresas de las Navidades pasadas. Son tantas y tantas las novedades, mejoras y cambios... que casi parece un juego distinto.

EL TUNING MANDA

Las principales innovaciones van a recaer en el apartado de tuning, donde vamos a disponer de cientos de piezas para personalizar aún más nuestro "buga": equipos de sonido, preparación de maleteros, retrovisores, puertas... junto con piezas modificables que afectarán al rendimiento del motor. Pero, dejando a un lado el tuning, *NFSU2* también va a ofrecer novedades jugables, como un modo Underground más profundo y repleto de posibilidades. Así, a diferencia de su antecesor, podremos movernos con completa libertad por la ciudad, al estilo *GTA*, donde nos esperan numerosos concesionarios, tiendas de re-

PARA SER UN TUNERO DE PRIMERA, ACELERA...







1 CONSIGUE UN COCHE Y TUNÉALO Antes de entrar en faena, consigue un coche de serie en un concesionario y compra algunas piezas para empezar a personalizarlo...

2 TODA UNA CIUDAD A TUS PIES... Puedes moverte con total libertad por la ciudad en busca de tiendas, otros concesionarios e incluso conductores contra los que competir.

3 COMPITE POR EL DINERO Y LA FAMA Gracias a tu teléfono móvil te enterarás de dónde y cuándo se realizan competiciones de coches tuneados. Participa y conseguirás dinero.





En *NFSU2* dispondremos de un mapa para localizar las competiciones, concesionarios, tiendas de repuestos...



Podremos retar a otros pilotos que veamos por la calle y nuestro objetivo será dejarlos atrás. Para ello tendremos que completar el indicador superior que muestra la distancia que nos separa de nuestro perseguidor.

ES UN SUEÑO PARA CUALQUIER FAN DEL JUEGO ORIGINAL: CORRIGE Y MEJORA TODAS LAS CARENCIAS DE SU ANTECESOR.

puestos y lugares donde competir (todos ellos diferenciados en un pequeño mapa que siempre estará visible).

MÁS COMPETICIONES

En este mapa también localizaremos a otros conductores que deambulan por la ciudad, con los que podremos echar piques en los que tendremos que dejarles atrás una cierta distancia. Por si fuera poco, gracias a nuestro teléfono móvil virtual podremos estar al "loro" de lo que sucede en la ciudad, como la llegada de un fotógrafo de la prensa tunera.

En cuanto a las competiciones disponibles no faltarán las de juego original (derrapes, sprint...), así como otras nuevas (vertiginosos descensos de calles empinadas) o nuevas opciones a pantalla partida y Online. Si a esto sumamos unos cuidadísimos apartados gráfico y sonoro... parece casi imposible resistirse.

MI COCHE ES "LO MÁS"





1. MILES DE PIEZAS
Puertas, kits de ensanchamiento, más neones, equipos de sonido... miles y miles de piezas para personalizar aún más tu vehículo. Una pasada.

2. RENDIMIENTO
Ahora también podremos trastear en las tripas, y comprar piezas para el motor que nos permitirán apurar aún más su actuación en la pista.

KILLZONE

En un futuro no muy lejano, la guerra será así...

Compañía **Sony** | Género **Shoot´em up subjetivo** | Lanzamiento **29 de noviembre**

Laureado como el juego que hará frente a *Halo*, el mejor shooter de Xbox, *Killzone* tiene ante sí la difícil tarea de abrirse hueco en un género muy explotado y en el que además abundan juegos bélicos geniales...

***Killzone* nos invitará a participar en una guerra futurista repleta de situaciones tensas, como defender una posición o abatir a unos francotiradores escondidos en el interior de los edificios... Y todo con un acabado gráfico de infarto.**



Aunque veremos a nuestros compañeros de escuadrón, no podremos darles órdenes en ningún momento.



Cada arma nos servirá para abatir un tipo de enemigo, como los cohetes, útiles frente a carros de combate.



Tampoco faltarán los modos de juego Online, para 12 jugadores simultáneos (compatible con el headset).

Salir de la nada y convertirse en el número uno es el objetivo de *Killzone* para estas navidades, una meta asequible ante la ausencia de títulos del calibre de *Medal Of Honor*. Además, *Killzone* romperá con la tendencia actual de reflejar conflictos históricos reales, y apostará por la imaginación y un ligero toque futurista...

HELGHAST CONTRA TODOS

En *Killzone* la colonización espacial de otros planetas ya es un hecho, pero lógicamente, este nuevo orden entraña nuevos problemas. Casi todos los planetas colonizados se han agrupado bajo la ISA, algo así como la OTAN del espacio, pero una facción separatista conocida como Helghast tiene sus propios planes, que pasan por conquistar la cercana colonia Vecta. Nosotros, como soldados de un escuadrón de la ISA, aterrizaremos en Vecta con la misión de escoltar a un alto cargo hasta el punto de evacuación, aunque pronto se tuercen las cosas y tendremos

ASÍ SE COMBATIRÁ EN LA GUERRA DEL FUTURO







1 ACCIÓN HASTA EN LAS TRINCHERAS El principal rasgo del juego será la acción, que se plasmará en forma de intensos tiroteos e intercambios de munición en todo tipo de entornos.

2 LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA Para sobrevivir en la guerra dispondremos de más de 25 armas distintas, que abarcarán todo tipo de pistolas, escopetas, rifles de precisión...

3 TRABAJO EN EQUIPO En casi todo momento estaremos escoltado por unos cuantos soldados aliados, que nos ayudarán con fuego de apoyo o nos darán instrucciones.





También habrá variedad de armas fijas, imprescindibles para sobrevivir a un ataque masivo de los Helghast.



Las unidades enemigas harán gala de una gran inteligencia artificial y se agruparán, darán órdenes o incluso retrocederán y esconderán si se ven en apuros. Sin duda nos pondrán las cosas difíciles...

SU AMBIENTACIÓN FUTURISTA Y SU NOTABLE APARTADO GRÁFICO SERÁN LA GUINDA DE ESTE PROMETEDOR SHOOTER BÉLICO.

que luchar por nuestra supervivencia y la de nuestros compañeros...

LA GUERRA EN DIRECTO

La guerra que nos va a proponer *Killzone*, pese a ser de corte futurista, pondrá en pantalla un montón de situaciones basadas en la II Guerra Mundial o Vietnam: defensa de posiciones, tiroteos en el interior de trincheras, eliminación de francotiradores apostados en edificios, enfrentamientos con carros armados... En casi todo momento estaremos acompañados por otros soldados que nos darán instrucciones, fuego de apoyo... Lo mejor es que, una vez superado el juego, podremos revivir las misiones desde el punto de vista de otros tres soldados, cada uno de ellos con armamento distinto. Lo único que está por ver es si la versión final estará a la altura de los mejores, aunque ya apunta maneras...

CUESTIÓN DE DETALLE





1. ANIMACIONES Recargar o golpear con el arma, correr, lanzar una granada... Las animaciones de nuestro personaje destacarán por su elevado grado de realismo.

2. PERSONAJES Los modelos de los soldados aliados y enemigos, incluidas las armas, tampoco se quedarán atrás, y serán de lo mejorcito del juego. Una pasada.

CALL OF DUTY FINEST HOUR

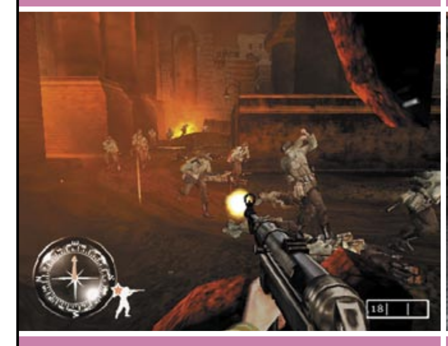
Otra forma de vivir la Guerra que cambió el mundo

Compañía **Activision** | Género **Shoot´em up subjetivo** | Lanzamiento **26 de noviembre**

Tras arrasar en PC, el genial *Call Of Duty* se estrenará en consola el mes que viene, ofreciendo una visión caótica y realista de la II Guerra Mundial, cubriendo los tres frentes de guerra más crudos de la contienda.

A lo largo del juego encontraremos tanto misiones en campo abierto como en instalaciones y mansiones nazis.

Bombardeos, pueblos destruidos, caos, cuerpos de los compañeros apilados... este será el brutal "panorama" que nos encontraremos a lo largo de las más de 30 misiones que ofrecerá *Call Of Duty*. Al fin y al cabo, es la guerra...



A nuestro alcance tendremos cerca de 30 armas, todas ellas reales y pertenecientes a la II Guerra Mundial.



La crueldad de la guerra quedará representada de muchas formas, como los hospitales de campaña.



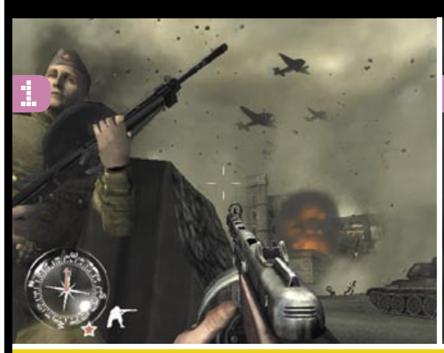
Uniformes, sonidos, carteles... todo ha sido cuidado al máximo para que nos sintamos como en la gran Guerra.

Este año no tendremos un nuevo *Medal Of Honor* que llevarnos a la boca, pero tranquilos, que la II Guerra Mundial no va a faltar a su cita navideña. El vacío dejado por el nuevo *MOH* va a ser cubierto por *Call Of Duty Finest Hour*, un shooter subjetivo que no va a tener nada que envidiar a la consagrada saga de EA Games.

¡SEÑOR, SÍ SEÑOR!

CODFH va a apostar muy fuerte por una realista y completa recreación de la guerra, en la que a lo largo de sus 30 misiones vamos a "revivir" prácticamente todo tipo de situaciones: multitudinarias batallas, conducción de tanques, pueblos infestados de francotiradores, sabotaje de instalaciones... La principal novedad es que todas estas misiones se van a repartir entre los frentes rusos, británico y americano, y tan pronto estaremos combatiendo en las heladas calles de Stalingrado, como atacando la división de tanques alemana en Bélgica. En todos estos casos, casi siempre

CÓMO SOBREVIVIR EN PRIMERA LÍNEA DE FUEGO



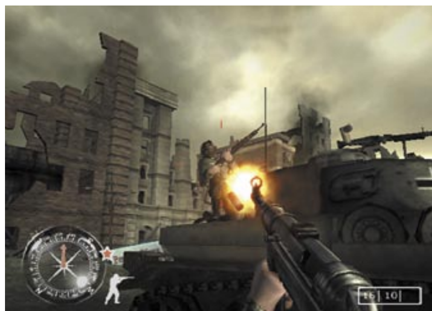




1 ENEMIGOS POR TIERRA, MAR Y AIRE No bajes la guardia, porque nunca estarás a salvo. El enemigo te bombardeará, golpeará cuerpo a cuerpo, disparará desde lejos...

2 COOPERA CON TUS COMPAÑEROS Te darán fuego de apoyo e indicaciones sobre qué hacer en cada momento. Préstales atención, porque serán muy vitales para sobrevivir.

3 UTILIZA LOS MEDIOS A TU ALCANCE Tanques, jeeps, nidos fijos de ametralladoras... cualquier cosa es buena si sirve para frenar a las numerosas tropas alemanas.





Las misiones en Rusia serán las más espectaculares y pondrán cientos de soldados en pantalla a la vez.



Algunas misiones se desarrollarán íntegramente a bordo de un vehículo y nosotros tendremos que utilizar las armas fijas que ofrezca para arrasar con todo lo que encontremos a nuestro paso... especialmente soldados.

CALL OF DUTY OFRECERÁ UNA ABSORBENTE ATMÓSFERA, EN LA QUE EL CAOS DE LA GUERRA QUEDARÁ GENIALMENTE RECREADO.

estaremos rodeados de soldados aliados, que nos proporcionarán fuego de cobertura y nos ayudarán a concluir las misiones con éxito.

LA GUERRA MÁS CRUEL

Lo que va a marcar la diferencia entre *Call Of Duty* y los demás shooters bélicos va a ser su obsesión por ofrecer una caótica visión de la Gran Guerra. Así, en la reconquista de la plaza roja de Moscú formaremos fila con otros soldados rusos y, de forma aleatoria, se nos dará o bien un rifle o munición... y será problema nuestro conseguir lo que nos falte en el campo de batalla. Así de cruel y dura promete ser la guerra de *CODFH*.

El broche de oro lo ofrecerán el elevado número de soldados que pondrá el juego a la vez en pantalla, el gran diseño de los arrasados escenarios o la banda sonora, que seguro gustará a los fans de la acción bélica.

LA GUERRA FUE ASí...





1. EMBOSCADAS
Muchas misiones comenzarán poniéndonos en situación, como por ejemplo, cruzando un río en barcaza mientras nos atacan desde el aire...

2. EN LAS TRINCHERAS
Otras batallas nos obligarán a defender nuestra base y para ello tendremos que apostarnos en nuestras trincheras y aguantar el embite de los nazis.

GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO

A partir de ahora los villanos son los que mandan

Compañía **Electronic Arts** | Género **Shooter subjetivo** | Lanzamiento **Noviembre**

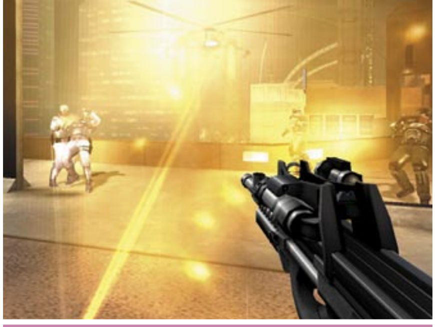
Si alguna vez te han gustado más los malos de las películas de James Bond que el propio agente británico, estas navidades vas a tener la oportunidad de meterte en la piel de uno de ellos.

Siendo un agente 00 repudiado por el MI6 por el uso de métodos demasiado contundentes, terminaremos cruzando la línea y nos pasaremos al bando de los villanos.





A las órdenes de Goldfinger cumpliremos misiones por todo el mundo para subir en el ránking de "malosos".



Contaremos con un gran arsenal de armas automáticas con las que despachar a gusto a los secuaces del Dr. No.



Nuestros enemigos tampoco dudarán en tomar rehenes... Pera ahora nosotros somos los malos ¿no?

Después de habernos hecho vivir el "Universo Bond" en varias aventuras con el agente 007, Electronic Arts va a ofrecernos ahora justo lo contrario: ser el malo de la película... y actuar en consecuencia, claro.

GoldenEye: Agente Corrupto nos presentará a un agente 00 expulsado del MI6 por usar métodos "poco ortodoxos" y que terminará por unirse a Goldfinger, uno de los más famosos villanos de las películas de James Bond. Nuestro personaje perderá un ojo a manos de otro villano, el Dr. No, y le colocan uno sintético de oro del cual obtendrá su nuevo apodo: GoldenEye.

DOMINAR EL MUNDO ES NUESTRA META

A las órdenes de Goldfinger, tendremos que cumplir multitud de misiones a lo largo y ancho del planeta, en un shooter en primera persona que nos llevará a las calles de Hong Kong, las montañas suizas, Fort Nox o el Caribe. Muchas de estas localizaciones están extraídas de las películas clásicas de

LAS CLAVES PARA DOMINAR EL MUNDO

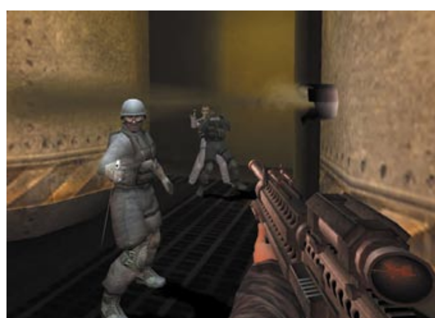
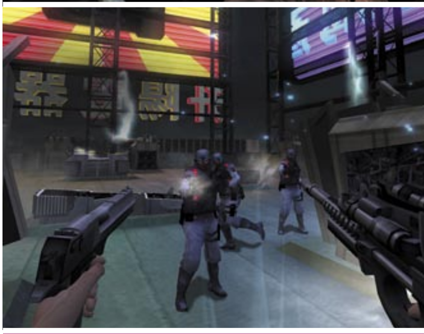




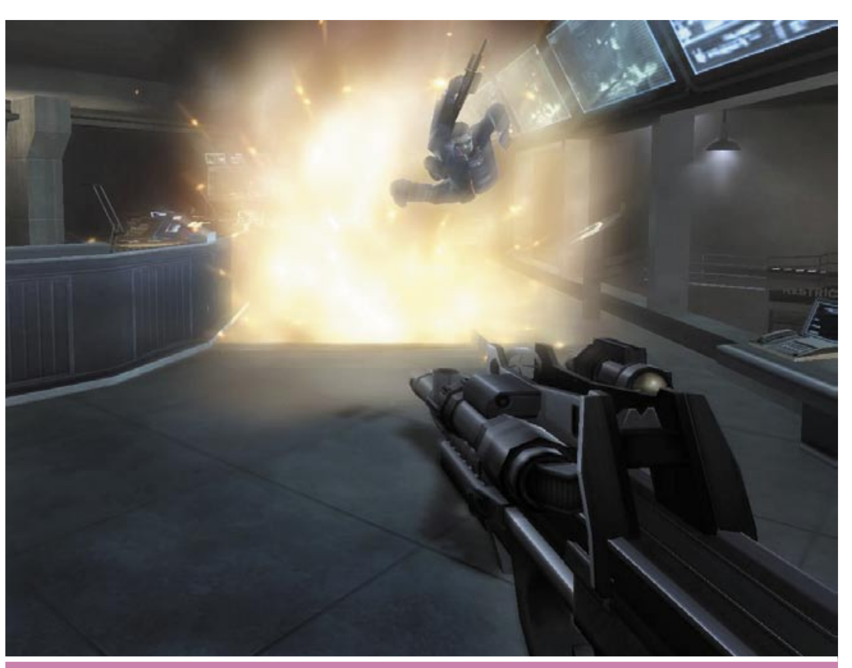
1 PERSONAJES CONOCIDOS
Oddjob, el Dr. No, Goldfinger y muchos otros personajes de las pelis de James Bond se cruzarán en nuestro camino para ayudarnos... o no.

2 SÉ MÁS LISTO QUE TUS RIVALES
El nuevo sistema de Inteligencia Artificial E.V.I.L. hará que nuestros enemigos reaccionen de forma muy real ante nuestra presencia.

3 AMBIENTACIÓN DE PELÍCULA
Para sentirnos sumergidos en el mundo de Bond, se han recreado diversas localizaciones y elementos extraídos de las películas.

Visitaremos lugares como Hong Kong, Suiza, el Caribe, aunque como veis, no habrá tiempo para hacer turismo.



El Dr. No ha iniciado una guerra contra nuestro jefe, Goldfinger, por el control del hampa a nivel mundial. En nuestras manos está el que el malvado doctor y todos los que se crucen en tu camino, reciban su merecido.

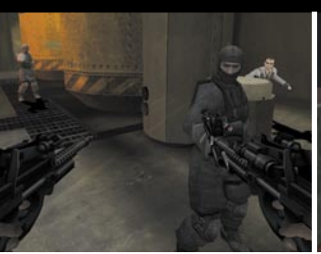
GRACIAS A GOLDENEYE PODREMOS DISFRUTAR DEL ENCANTO DEL "UNIVERSO BOND" DESDE UNA PERSPECTIVA FRESCA Y DIVERTIDA.

James Bond y además, personajes como Scaramanga, M, Oddjob, Xenia Onatopp o Pussy Galore (todos con las voces de los actores originales, como Christopher Lee) también se cruzarán en nuestro camino. Algunos lo harán como aliados y otros como enemigos, a los que nos quitaremos de encima haciendo uso de la enorme variedad de armas que el juego pondrá a nuestro alcance y apelando a toda nuestra habilidad, ya que el motor de Inteligencia Artificial E.V.I.L. de los enemigos será uno de los puntos fuertes de este *GoldenEye: Agente Corrupto*.

CALIDAD A RAUDALES

Por supuesto, el apartado gráfico estará a la altura de las circunstancias y, por si fuera poco, dispondremos de varios modos multijugador, incluido el Online, que multiplicarán enormemente la capacidad de diversión de una de las apuestas más serias de la acción.

EXPANDE TU PODER




1. MULTIJUGADOR
Tampoco faltarán las partidas a pantalla partida contra otro amigo, en las cuales tendrás diferentes retos: campañas, objetivos concretos...

2. DOMINA LA RED
Y por si eso no fuera bastante para ti, también podrás dar el salto a la Red con el modo Online para retar a cualquiera que quiera detenerte.

GHOST RECON 2

La acción más realista en la Guerra del mañana

Compañía **Ubisoft** | Género **Acción táctica** | Lanzamiento **15 de Diciembre**

El título que inauguró la acción táctica en PS2 vuelve con una nueva entrega que pretende ofrecer a todos los seguidores del género la experiencia más realista a la hora de dirigir a un comando de élite.

La versión de PS2, que transcurre en el 2007, será una especie de "precuela" exclusiva a los juegos de Xbox y PC, cuyos hechos ocurren en el 2011. Todas las versiones estarán ambientadas en Corea del Norte.



Podremos dar sencillas órdenes a nuestros soldados con el pad o utilizando un headset.



El realismo será una de las grandes bazas del juego. Así, apuntando zonas vitales, un solo disparo bastará.



Igual de realistas serán las armas y equipo de los solados, que incluirán elementos como visores de visión nocturna.

Ambientada en la Corea del Norte del 2007, esta nueva aventura del equipo de élite Ghost Recon nos llevará a impedir que un general norcoreano cumpla con su plan de invadir China. Para ello nos pondremos en la piel del jefe de un comando de élite que debe dirigir a sus hombres en las más variadas misiones de combate.

LA GUERRA MÁS REALISTA

Como buen juego de acción táctica, *Ghost Recon 2* basará gran parte de su atractivo en el realismo. Realismo que se reflejará tanto en las armas como en el desarrollo de las misiones, los efectos gráficos y en los entornos. De hecho, la principal novedad de este nuevo *Ghost Recon* es su remodelado apartado gráfico, en el que se solucionan la mayor parte de los problemas de entregas anteriores, especialmente la molesta niebla que invadía los escenarios. Así, tanto las explosiones como los impactos o el comportamiento de las armas, pasando por la Inteligencia Artificial de

LA ESTRATEGIA COMO CLAVE PARA EL ÉXITO







1 OBJETIVOS A CUMPLIR
En cada misión tendremos que cumplir una serie de sub-objetivos en los que no podemos fallar, como escoltar a otros soldados, limpiar zonas...

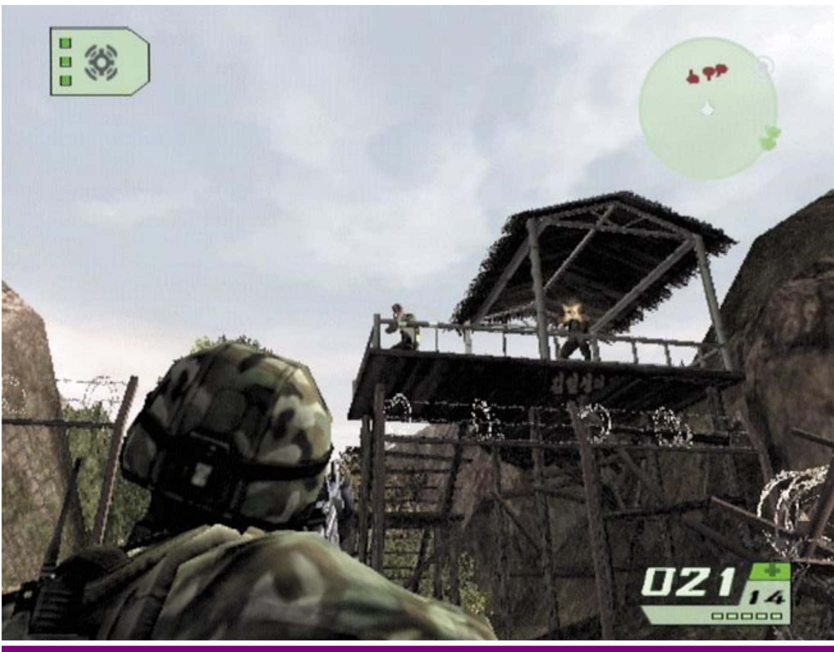
2 EL SIGILO COMO ARMA DE COMBATE
En zonas pobladas de enemigos, en ocasiones será mejor deslizarnos usando el entorno para ocultarnos y sorprender así al enemigo.

3 PIENSA RÁPIDO, ACTÚA DEPRISA
La Inteligencia Artificial de los enemigos te lo pondrá muy difícil en cada misión. Ellos no se lo van a pensar dos veces antes de disparar...





En ocasiones también podremos hacer uso de las armas que encontremos, como esta ametralladora pesada.



***Ghost Recon 2* se ha realizado usando el motor gráfico de *Unreal* y promete explosiones, movimientos, sonidos y ambientación de lo más real, mejorando enormemente lo visto en anteriores juegos de la saga.**

EL REALISMO Y LA ACCIÓN SON LOS PROTAGONISTA DE ESTA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA PIONERA EN LA ACCIÓN TÁCTICA EN PS2.

los enemigos o los efectos de luces, han sido mejoradas para meter al jugador más aún en las misiones.

¡A SUS ÓRDENES!

El sistema de juego también ha recibido importantes mejoras, como el nuevo sistema de reconocimiento de voz, que nos permitirá dar órdenes a nuestros hombres con un headset. Pero si no dispones de él no pasa nada, ya que también podemos organizar al equipo por medio de un sencillo interfaz que se controla con el mando. De un modo u otro debemos utilizar bien la cabeza, y los recursos de nuestro comando, para avanzar cumpliendo todo tipo de objetivos, desde limpiar una zona de enemigos hasta cubrir a otros personajes.
Sin duda, un atractivo título que causará furor entre los cada vez más numerosos seguidores de la acción táctica de corte realista.

GUERRA COMPARTIDA





1. MULTIJUGADOR
Igual que en anteriores entregas de la saga, también podremos disfrutar de modo Multijugador a pantalla partida para disfrutar junto a un amigo.

2. LUCHA EN LA RED
Y si ya estamos cansados de ganarles siempre, el modo Online nos permitirá demostrar nuestra pericia en la acción táctica frente a otros jugadores.

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Prepárate para un nuevo capítulo "mortal"

Compañía **Midway** | Género **Lucha** | Lanzamiento **Noviembre**

NOVEDADES
Esta entrega incluirá un montón de modos de juego y recuperará personajes de anteriores *Mortal Kombat*, como Baraka.

La sexta entrega de la veterana saga de lucha llegará cargada con un montón de novedades, extras y sorpresas para demostrar que sigue estando a la altura de los mejores del género.

***Mortal Kombat Deception* incluirá 25 luchadores, más alguno que otro oculto, entre los cuales veremos a personajes nuevos y a otros recuperados de entregas anteriores. Los fans no van a sentirse defraudados.**



Los escenarios también incluirán sus propios "fatalities", como este en el que lanzamos al rival a la lava ardiente.



El juego seguirá mostrando golpes espectaculares y combinaciones nuevas de movimientos.



Cada personaje contará con tres estilos de lucha distintos, dos de artes marciales y uno con un arma blanca.

Parece mentira, pero han pasado casi 15 años desde que el primer *Mortal Kombat* nos sorprendió con su estilo directo y agresivo, sus espectaculares personajes y, por supuesto, sus famosos "fatalities", golpes finales con mucha mala leche y "salsa de tomate". Películas, cómics, 5 juegos... son sólo una muestra de lo que el "Universo Mortal Kombat" nos ha ofrecido y que, lejos de haberse agotado, irrumpirá de nuevo estas navidades con *Mortal Kombat: Deception*, una nueva entrega que seguirá apostando por la innovación, aunque sin olvidar sus orígenes.

LO NUEVO CON LO ANTIGUO

Al habitual modo Arcade, en el que dos personajes se enfrentan cara a cara para demostrar quién es el mejor luchador, se sumarán ahora nuevos modos de juego que aportan variedad y sobre todo duración, a la clásica mecánica de los arcades de lucha.
Así, podremos disfrutar de un curioso ajedrez en Chess Kombat, un divertido puzzle a lo *Tetris* en Puzzle Kombat o

MODOS DE JUEGO PARA TODOS LOS GUSTOS







1 UN AJEDREZ DE LO MÁS MORTAL Chess Kombat nos permitirá disfrutar de partidas de ajedrez con los personajes de toda la saga y en las que no faltarán los combates y la estrategia.

2 LOS PUZZLES YA NO SON PARA NIÑOS Con un estilo muy similar al de juegos como *Tetris*, nuestro personaje peleará en pantalla mientras limpiamos el fondo de bloques.

3 DE COMPRAS POR EL CEMENTERIO Con el dinero conseguido en todos los modos de juego podremos ir a la Kripta y comprar bocetos, personajes, escenarios, storyboards...





Los escenarios serán multinivel y presentarán un montón de novedades, como armas y trampas.



Los fatalities seguirán estando presentes en el juego. En esta ocasión cada personaje tiene dos de estos golpes definitivos para atacar y otro que puede autoinflingirse (si le da tiempo) para evitar ser humillado por el rival.

MORTAL KOMBAT: DECEPTION APUESTA POR COMBINAR ELEMENTOS CLÁSICOS DE LA SAGA CON NOVEDADES SORPRENDENTES.

de una aventura 3D en un mejorado modo Konquest. Y eso sin olvidarnos del modo Online, novedad en la saga.

LUCHAR ES LO QUE IMPORTA

A la hora de luchar, *MK Deception* nos ofrecerá la nada desdeñable cifra de 25 personajes (más alguno extra), entre los que habrá clásicos de la saga como como Sub-Zero, Scorpion o Baraka, junto a otros nuevos, como Kobra o Kira. Cada personaje contará con tres estilos de lucha que desplegarán en escenarios multinivel plagados de trampas y armas. Por supuesto, los fatalities seguirán estando presentes y habrá tres por personaje. Por si fuera poco, técnicamente ofrece una enorme calidad, con luchadores bien modelados que se moverán con soltura por sólidos escenarios plagados de detalles. Así, si lo tuyo es la lucha (y eres mayor de edad) *MK Deception* debería estar en tu lista navideña.

VAMOS DE EXCURSIÓN





1. MODO KONQUEST
El juego incluirá una aventura en la que exploraremos reinos, entrenaremos y cumpliremos misiones, al tiempo que nos cruzaremos con guerreros famosos.

2. MODO ONLINE
Es la gran novedad, disponible para todos los modos de juego excepto para el Konquest. Ahora podrás medirte con cualquier rival del mundo.

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

La lucha por las bolas de dragón aún no ha terminado

Compañía **Bandai/Atari** | Género **Lucha** | Lanzamiento **12 de noviembre**

GOJETA
Al igual que en *Budokai 2*, podremos fusionar dos personajes, en este caso Goku y Vegeta, para disfrutar de un guerrero aún más poderoso.

Las aventuras de Goku, Son Gohan, Piccolo y compañía terminaron para nosotros hace tiempo, pero gracias a Bandai y al actual tirón que está teniendo la serie en los Estados Unidos, tienen cuerda para rato...

El tercer juego de la saga *Budokai* llegará cargado de novedades, como un nuevo modo historia, nuevos luchadores y nuevas técnicas, como estos espectaculares combos en los que debemos pulsar los botones en el momento justo.



Transformaciones, fusiones, técnicas especiales... aquí encontrarás todo lo que hizo famosa a la serie de TV.



En el modo Historia nos moveremos por el mundo con libertad, y seguiremos la trama y los combates de DBZ.



Algunos golpes especiales activarán situaciones cómicas, como la aparición del "voraz" dinosaurio de Namek...

Dragon Ball, la creación más famosa del mangaka Akira Toriyama, ha protagonizado numerosos juegos de lucha y rol, aunque muy pocos han sabido captar su magia como la saga *Budokai* de PS2. Lo mejor de todo es que con esta tercera entrega parece que la serie de animación va a quedar aún mejor representada si cabe...

¡¡KAME HA... ME... HAAAA!!

La primera beta del juego a la que hemos tenido acceso no está ni mucho menos completa: aún falta por cerrar la lista de personajes controlables, que seguro superará la veintena, y pulir el modo historia, que seguirá la trama de la saga Z, los OVAs y parte de DB GT. De hecho, ya sabemos que podremos controlar a personajes míticos de la serie como Piccolo, Yamcha, Boo, Broly, Cooler... con los que disputaremos unos vibrantes combates en lugares muy reconocibles de la serie, como el planeta Namek o la cabaña de Goku. Así las cosas, el sistema de combate se va a basar en el

LAS CLAVES DEL ÉXITO DE GOKU Y COMPAÑÍA





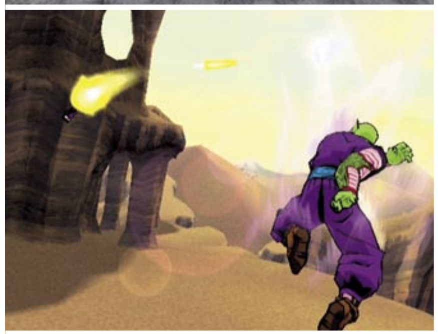


1 SUS CARISMÁTICOS PERSONAJES *Budokai 3* va a ofrecer más de una veintena de personajes, entre los que van a estar los más carismáticos y atractivos, como Boo, Son Gohan, Broly...

2 LUCHA ASEQUIBLE PARA TODOS Todos los personajes contarán con sus golpes y técnicas más representativas, pero se ejecutarán de forma sencilla para que disfrutemos todos.

3 TAN ESPECTACULAR COMO LA SERIE Algunos ataques activarán espectaculares secuencias cinemáticas, en las que veremos todo tipo de explosiones, golpes, humo... Impresionante.





En ocasiones os costará distinguir si se trata de un juego o de un capítulo más de la serie. Será brillante.



Gracias a la extensa utilización de la técnica Cel-Shading, tanto personajes como escenarios parecerán extraídos directamente de la serie de animación, un detalle que seguro encantará a sus miles de seguidores.

EL TERCER JUEGO DE LUCHA DE GOKU EN PS2 PROMETE PLASMAR AÚN MEJOR TODO EL ESPECTÁCULO DE LA SERIE DE ANIMACIÓN.

sencillo control y el repertorio de golpes y técnicas de *Budokai 2*, es decir, simples combos de puños y patadas, ataques de energía y las técnicas especiales de cada personaje, a los que se unen nuevos combos en plan minijuego de habilidad.

COMO EN LA SERIE DE TV

Además, Bandai también se ha currado un montón de detalles que harán las delicias de los amantes de "Bola de Dragón", como situaciones y lugares clásicos de la serie, por ejemplo el dinosaurio al que Gohan cortaba la cola en Namek. Todo ello, claro está, puesto en escena de forma brillante gracias a la técnica Cel-Shading, que otorga a los gráficos ese aspecto de dibujo animado que tan bien le va a esta saga. En resumidas cuentas, que tras esta primera toma de contacto podemos afirmar que esta tercera entrega va a ser la mejor de todas...

PARA FANS DE LA SERIE





1. PERSONAJES
Encontraremos luchadores tanto de la serie de animación como de las OVAs y de las películas, como Broly, Cooler y otros muchos personajes míticos más.

2. DETALLES
En todos los escenarios encontraremos referencias a la serie, como la cabaña en la que vivía Goku de joven, el pez que se come en el primer capítulo...

EYETOY PLAY 2

¿Quieres volver a ser la indiscutible estrella de un juego?

Compañía **Sony** | Género **Party Game** | Fecha Prevista **Noviembre**

Cortar un madero, tapar fugas de agua, pelear... todo es posible en los nuevos minijuegos de *EyeToy Play 2*.

Casi todos los minijuegos integran varios retos, como Mr Chef, en el que debemos preparar varios platos.

Sony ha explotado al máximo el uso de la cámara y en determinados minijuegos, como el juego de béisbol Home Run o Ping Pong, detectará la intensidad y la dirección con la que golpeamos a la bola. Sin duda un detalle genial.



EyeToy Play 2 recupera la esencia del juego original y lo adereza con nuevas e interesantes funciones, como la "cámara espía" y una docena juegos nuevos, mucho más "complejos" y divertidos.

Sony ha tardado poco más de un año en preparar la secuela de su exitoso *EyeToy Play*, título que ha cosechado numerosos premios por introducir la detección de movimiento en un juego. La propuesta es la misma que la de su antecesor, es decir, mover nuestro cuerpo delante de la cámara para que hagamos todo tipo de locuras en los minijuegos.

DOCE NUEVAS PRUEBAS

El corazón del juego serán 12 nuevas pruebas, en las que habrá prácticamente de todo, pero siempre orientado a la habilidad y diversión. De hecho, casi todas van a ser más "complejas" que las del primer *EyeToy Play* e integrarán varios retos dentro de un mismo minijuego. Así, por ejemplo, en "Bricolaje" podremos emular a los chicos de "Bricomanía" y realizar unas cuantas ñapas virtuales (tapar las fugas de unas tuberías, levantar una pared de ladrillos...) o en "Mr Chef" emular a Karlos Arguiñano y realizar todo tipo de platos, como preparar hamburguesas, machacar tomates... Además, también veremos a otros personajes virtuales, con los que competiremos "cuerpo a cuerpo", como es el caso del Chef. Por último, también ofrecerá nuevas funciones, como la Spy Cam, para grabar a quien pasa por delante de la cámara. Vamos, que la cosa promete.

SEGA SUPERSTARS

Los personajes más famosos de Sega y tú, unidos por la cámara

Compañía **Sega** | Género **Party Game** | Fecha Prevista **22 de octubre**

Sega se apunta a la moda de los juegos para EyeToy con una propuesta que seguro gustará a los seguidores de sus juegos. A la cita no van a faltar sus títulos más emblemáticos, como *Sonic*, los luchadores de *Virtua Fighter* o Ulala, de *Space Channel 5*. Su propuesta será muy similar a la de otros juegos para la cámara y habrá prácticamente de todo: juegos de baile y ritmo, otros en los que debemos golpear a todos los enemigos que salgan en pantalla, lucha tipo Versus... También veremos los puzzles de *Super Monkey Ball* y otras ideas curiosas, como volar. Gracias a su calidad, promete estar a la altura de *EyeToy Play 2*.

Con Sonic recorreremos a velocidades de vértigo un tubo repleto de anillos y trampas.

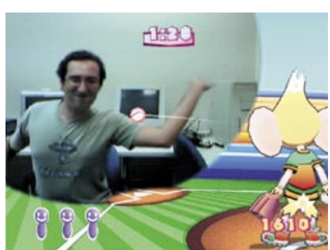
Al superar los minijuegos recibiremos puntos para comprarle cosas a Chaos, nuestra mascota virtual.

Moviendo los brazos podremos simular la acción de volar, sin duda uno de los platos fuertes del juego.

U MOVE SUPERSPORTS

Para los fanáticos del deporte... y por supuesto, de EyeToy

Compañía **Konami** | Género **Party Game** | Fecha Prevista **29 de octubre**





Konami también se ha subido al carro de EyeToy con un juego centrado única y exclusivamente en el deporte. Si bien es cierto que algunas pruebas estarán un poco traídas por los pelos, como rogar a un árbitro que nos quite una tarjeta amarilla frotándola, todas tendrán que ver con un deporte, ya sea el fútbol, la hípica, el rugby, el béisbol...

Sin duda alguna, el verdadero deporte estrella va a ser el fútbol, ya que de sus 15 minijuegos más de la mitad estarán dedicados al deporte rey: controlar el balón en un circuito de conos, parar penalties...

De todos los juegos para la cámara EyeToy tiene pinta de ser el más flojo, aunque seguro que los amantes del deporte disfrutarán como enanos.



Buena parte de los minijuegos se centran en el deporte rey, aunque también hay hueco para la hípica, el rugby y otros deportes minoritarios, como el Curling.

Y además...

Si todos los juegos que te acabamos de adelantar aún no han colmado todas tus expectativas, aquí tienes una pequeña selección de otros títulos que seguro van a dar qué hablar estas navidades. Vete haciendo una lista con tus favoritos, porque la avalancha de juegos de aquí a diciembre va a ser increíble.

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

Conviértete en el Sim más popular, marchoso y guay de la ciudad

Compañía **EA Games** | Género **Simulador** | Fecha Prevista **11 de noviembre**



El nuevo Los Sims nos permitirá movernos libremente por la ciudad, por ejemplo, usando el Metro.

Con este juego, *Los Sims* dan un paso más en las relaciones sociales. Ahora, además de llevar amigos a casa, podremos salir y relacionarnos en cualquier lugar de la ciudad, incluso en el trabajo. Y buscar un trabajo molón es importante

Con *Los Urb*, la saga de *Los Sims* va un paso más allá al permitir que nos movamos libremente por una ciudad en la que el prestigio lo es todo.

Siguiendo la estela de *Los Sims*, Electronic Arts nos sorprende con una nueva entrega de este simulador social que amplía nuestras posibilidades de relacionarnos. Y es que en *Los Urbz* podremos recorrer la ciudad para comprar la ropa que más nos mole o acudir a las fiestas más marchosas para relacionarnos y divertirnos, sin tener que esperar a que los amigos vengan a casa.

SORPRESAS "SIMFINAL"

Pero hay más. En *Los Urbz* nuestro personaje trabajará "de verdad" enfrentándose a variados minijuegos, podremos meter nuestra cara en el juego gracias a la cámara EyeToy e incluso llevarnos nuestras cosas cuando nos mudemos… Vamos, el *Los Sims* más completo y original.

RATCHET & CLANK 3

Arrasa la galaxia solo o en compañía

Compañía **Sony** | Género **Plataformas** | Fecha **24 de noviembre**

Alienígenas, echaos a temblar. Ratchet y Clank tienen casi listo su nuevo arsenal para limpiar una veintena de planetas de sus nuevos enemigos, los tiranoides. Aunque se mantendrán los saltos, esta tercera aventura de la pareja galáctica hará aún más hincapié en la acción, con nuevas misiones en las que incluso ayudaremos a la Guardia Imperial a resistir ataques y a tomar posición enemigas. Y habrá más novedades: vehículos como un coche todoterreno y una nave capaz de atacar tanto a enemigos aéreos como terrestres; y minijuegos tan interesantes como una minaventura en 2D protagonizada por el Capitán Quark (el antiguo enemigo de la pareja). Pero la gran sorpresa serán los modos Multijugador, a pantalla partida u Online, que enfrentarán a dos ejércitos y en los que también podremos usar vehículos.



La aventura para un jugador destilará acción por los cuatro costados y nos las veremos con todo tipo de originales aliens.



Las batallas Multijugador serán Online o a pantalla partida, en 10 escenarios y con las mejores armas de la aventura principal.

THE KING OF FIGHTERS 2000/2001

Cambia de dimensión para luchar a la antigua

Compañía **Ignition** | Género **Lucha** | Fecha Prevista **Noviembre**



La popular saga de lucha 2D *The King of Fighters* lleva deleitando a aficionados del mundo entero desde hace diez años, aunque hemos tenido que esperar hasta ahora para poder disfrutar en PS2 de las ediciones 2000 y 2001, que llegarán en un pack estas navidades. Un pack que, dicho sea de paso, incluirá bastantes mejoras y un montón de modos de juego.



Entre ambos juegos podremos disfrutar de 75 luchadores, cada uno con movimientos y estilos propios, que harán las delicias de los más nostálgicos.

FUTURE TACTICS

Compañía **Nobilis**
Género **Estrategia**
Fecha prevista **Octubre**



Mezclando estrategia, elementos de rol y mucha acción y con look muy de cómic, *Future Tactics* nos pondrá al mando de un grupo de héroes con habilidades y armas distintas que tendrán que salvar al mundo de unos monstruos que pretenden esclavizar a la humanidad (por turnos, eso sí).



Contaremos con 5 personajes para combatir contra los monstruos.



Los disparos requieren habilidad para centrar los dos puntos de centrado.



Los enemigos serán variados y contarán con armas de corto y largo alcance.



ESTO ES FÚTBOL 2005

El fútbol más arcade y asequible

Compañía **Sony** | Género **Deportivo** | Fecha Prevista **Octubre**

El estilo de juego seguirá siendo preferentemente arcade, aunque las animaciones y la I.A. rival ha sido mejorada.

Podremos jugar con los clubes de 68 ligas, incluyendo la Liga española. Además ofrecerá un divertido modo online.

Si con la edición del 2004 nos quedamos con ganas de más, en breve podremos disfrutar de *Esto es Fútbol 2005*, una nueva entrega de la saga que promete mejoras y novedades respecto a anteriores ediciones. *EEF 2005* mantendrá su esquema básico, es decir, estilo de juego arcade, interesantes opciones como 68 ligas, mercado de traspasos y modo Online; pero también añadirá atractivas novedades como el modo Cantera, en el que hay que llevar a los alevines a lo más alto del fútbol profesional y el "Cameo EyeToy", mediante el que podremos ponerle nuestro rostro a cualquier jugador.

LOS INCREÍBLES

Si un superhéroe es poco para ti, ¡ahora tienes toda una familia!

Compañía **THQ** | Género **Plataformas / Acción** | Fecha Prevista **Diciembre**

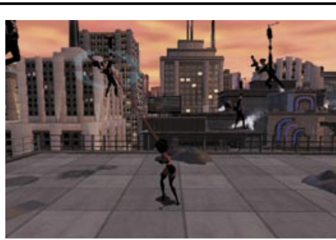
Basado en la nueva película de Pixar y Disney (creadores de "Toy Story" entre otras) que seguro será uno de los bombazos de estas navidades, *Los Increíbles* nos permitirá jugar con los miembros de una familia de superhéroes que tendrán que detener al villano de turno.



***Los Increíbles* será básicamente un juego de acción basado en la película homónima.**



A lo largo de la aventura podremos manejar a varios personajes con distintas habilidades.



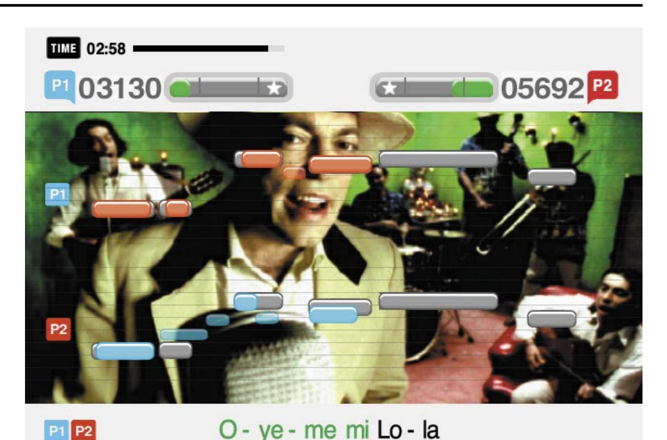
Un desarrollo variado y un control sencillo harán las delicias de los más pequeños.

SINGSTAR PARTY

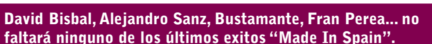
Olvida los villancicos y conviértete en una estrella

Compañía **Sony** | Género **Musical** | Fecha Prevista **Noviembre**

Si ya te has convertido en el mejor cantante de tu casa gracias a *SingStar*, en un par de meses vas a tener la oportunidad de volver a demostrar tus dotes como cantante con *SingStar Party*, la segunda parte de este "karaoke" musical que incluirá 30 nuevas canciones, de las cuales, 24 estarán en español. La lista ya está cerrada, y os adelantamos que podremos emular a figuras del calibre de David Bisbal, Fran Perea, Revólver, Café Quijano, Juanes, Nino Bravo, Roser, Miguel Bosé... Y si no tienes el primer *SingStar* no pasa nada, ya que los micrófonos se pondrán a la venta por separado.







David Bisbal, Alejandro Sanz, Bustamante, Fran Perea... no faltará ninguno de los últimos exitos "Made In Spain".



También habrá temas más "clásicos", como Nino Bravo, Duncan Dhu, Miguel Bosé, Nacha Pop, Miguel Ríos...

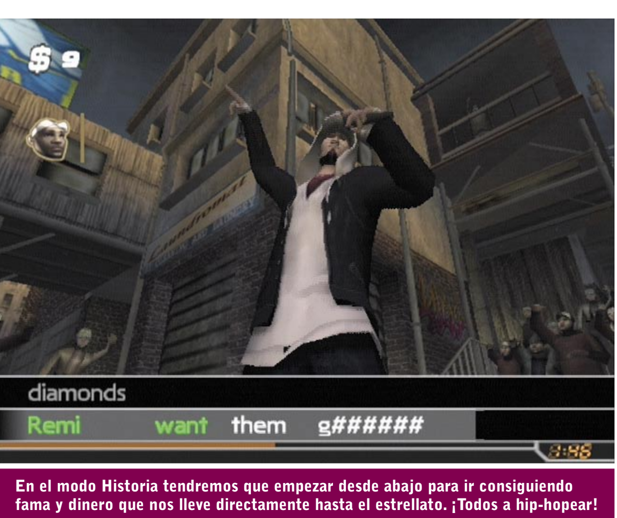
GET ON DA MIC

Si te gusta el hip-hop, hay un micrófono esperándote

Compañía **Eidos** | Género **Musical** | Fecha Prevista **2 de noviembre**



Ahora podremos probar suerte en el mundo del hip-hop y labrarnos una carrera musical interpretando hasta 40 temas musicales de artistas como Snoop Dog, Public Enemy o Black Eyed Peas. Además, es compatible con EyeToy e incluye varios modos de juego para "picarse" con amigos.

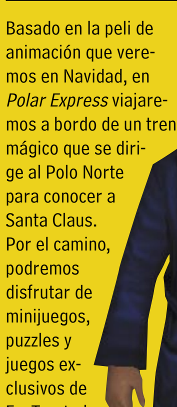


En el modo Historia tendremos que empezar desde abajo para ir consiguiendo fama y dinero que nos lleve directamente hasta el estrellato. ¡Todos a hip-hopear!

POLAR EXPRESS

Compañía **THQ**
Género **Acción/Aventura**
Fecha prevista **Noviembre**

Basado en la peli de animación que veremos en Navidad, en *Polar Express* viajaremos a bordo de un tren mágico que se dirige al Polo Norte para conocer a Santa Claus. Por el camino, podremos disfrutar de minijuegos, puzzles y juegos exclusivos de EyeToy, todo en un entorno 3D.





El juego estará basado en la película que se estrenará estas navidades.



A bordo del tren tendremos que ir superando pequeños minijuegos y retos.



El desarrollo será sencillo y estará enfocado a los más jóvenes de la casa.



CRASH TWINSANITY

Compañía **Vivendi**
Género **Plataformas**
Fecha prevista **Octubre**

Crash Bandicoot vuelve en otra aventura llena de diversión y plataformas, en la que tendrás que aliarse con su archienemigo, el malvado Dr. Córtex, para hacer frente a un mal superior que ha invadido la isla en la que viven. El juego mantendrá el estilo plataformero de la saga y nos ofrecerá un desarrollo trepidante en el que no faltarán los enemigos finales, los extras y las sorpresas.

Crash deberá hacer uso de sus muchas habilidades para superar los niveles.



Un nuevo enemigo tratará de acabar con la isla en la que viven nuestros amigos.



Junto al Dr. Córtex, Crash tendrá que avanzar por los distintos niveles.



SPYRO: A HERO´S TAIL

Vuelta a los orígenes

Compañía **Vivendi** | Género **Plataformas**
Fecha Prevista **Noviembre**

Los creadores de esta nueva entrega de las aventuras Spyro, el simpático dragón que triunfó en PSone, han decidido mantener el esquema característico de la saga para presentarnos un plataformas en el que además de saltar, planear y escupir fuego, tendremos que recolectar centenares de monedas, joyas y objetos y encontrar y destruir todas las Gemas Oscuras que el Dragón Rojo ha diseminado por todo el mundo. Spyro contará con nuevas habilidades, poderes y "gadgets" y además podremos manejar a otros cuatro personajes, cada uno con habilidades propias: Hunter, el Sargento Byrd, Sparx y Blinky.



En esta aventura plataformera deberemos ayudar a Spyro a encontrar Gemas Oscuras recorriendo enormes escenarios 3D.



Los escenarios mostrarán el colorido característico de la saga, con un look que encantará a los más pequeños de la casa.

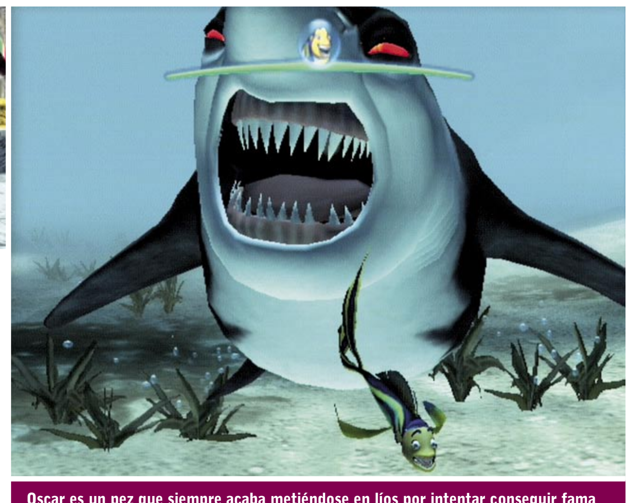
EL ESPANTA TIBURONES

El fondo del mar nunca volverá a ser el mismo

Compañía **Activision** | Género **Acción** | Fecha Prevista **8 de octubre**



Otro juego basado en otra película de animación y dirigido principalmente a los "peques" de la casa. Jugando con el pez protagonista, Oscar, tendremos que superar las 25 misiones basadas en la película que ofrece el juego y que estarán llenas de carreras subacuáticas, peleas muy divertidas, minijuegos de baile y un montón de sorpresas más.



Oscar es un pez que siempre acaba metiéndose en líos por intentar conseguir fama y fortuna. Tendremos que superar con él 25 misiones de lo más variadas y divertidas.



Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 7777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. C/Francisco Gervás, 12. Alcobendas, Madrid.
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 1/2005
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

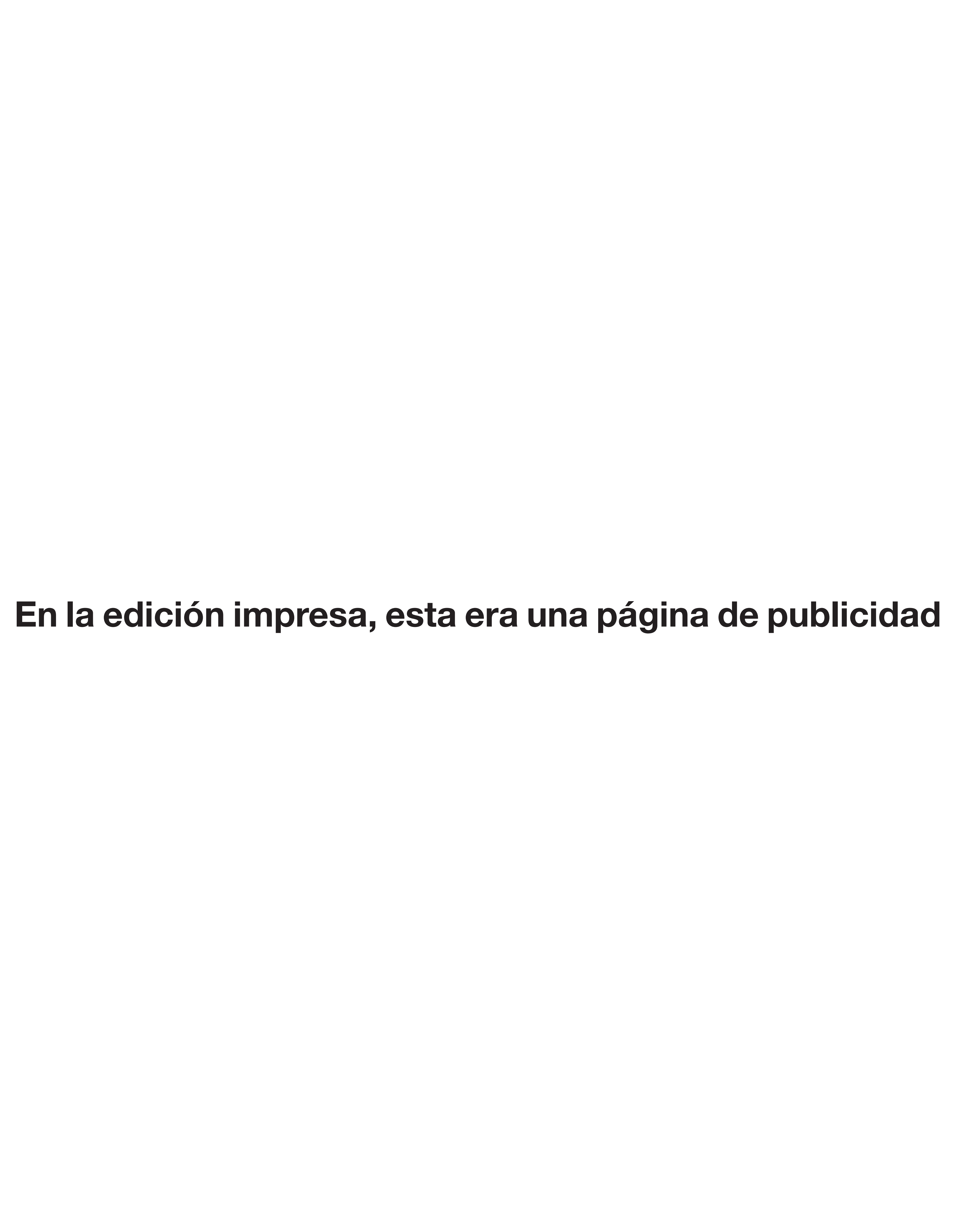
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Axel Springer



axel springer

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 70



En la edición impresa, esta era una página de publicidad